PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VIII. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2004 ÁPRILIS

799,- FT

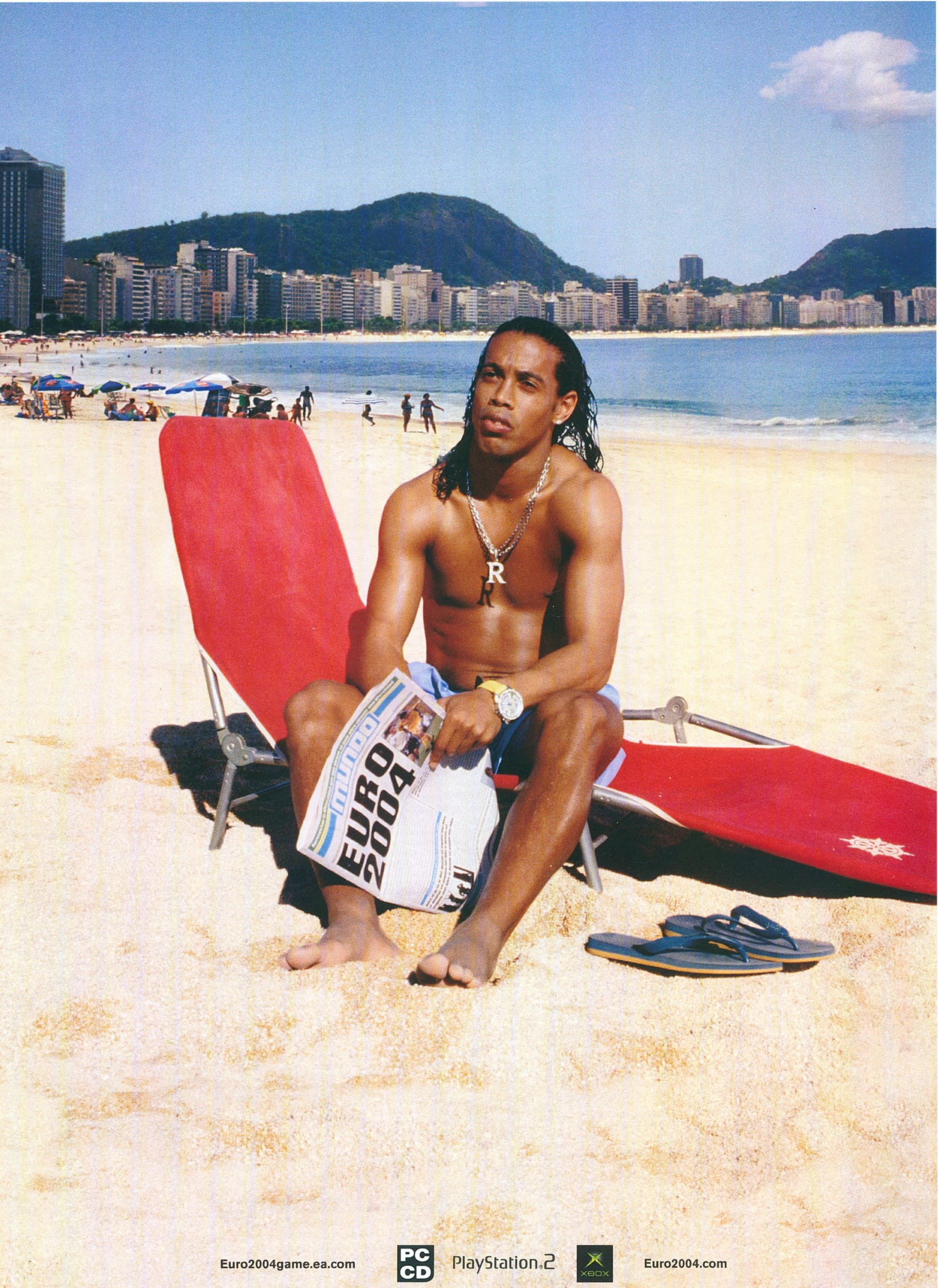
576 KONZOL



A LEGSZEBB KRISTÁLY A NINTENDO KORONÁJÁN

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GAMECUBE)

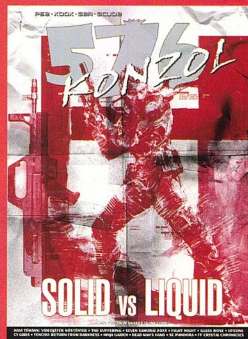
AVI TÉMÁNK: VIDEOJÁTÉK NŐSTÉNYEK • THE SUFFERING • SEVEN SAMURAI 20XX • FIGHT NIGHT • GLASS ROSE • LIFELINE
Y GIRLS • TENCHU: RETURN FROM DARKNESS • NINJA GAIDEN • DEAD MAN'S HAND • SC PANDORA • MGS THE TWIN SNAKES



mundo
EURO 2004


EA SPORTS
It's in the game.™
Ő NEM FOG JÁTSZANI
TE IGEN
Euro 2004
PORTUGAL
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004™-ben!
Entertainment Inc.Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.' The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Mascot and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

TARTALOM



Ez itt kérem a hármas számú címlapvariációnk. Sajogott a szívem érte – legszívesebben ezt is felraktam volna valahova...

aKTuális 71

2004 ÁPRILIS - A TAVASZI LAZASÁG HÓNAPJA

Rég volt már ilyen! Olyan lazán és könnyedén hoztuk össze áprilisi számunkat, mint már régen. Egy másodpercet sem görcsöltünk. Csak csináltuk, csináltuk, csináltuk... (Lehet, hogy a napsütés és a melegedő időjárás teszi...?)

Nem kellett bejárni Tolnát-Baranyát, hogy meg tudjuk tölteni az oldalakat. Nem késtek az újságírók. (Jó, *Dae*, *Liquid* és *SiD* kicsit megcsúsztak, de ismerve őket eleve 3 nappal korábbra adtam meg nekik a lapzárta időpontját, hogy ha a szokásos módon lekésik 2 nappal az érkezést, még mindig legyen 1 napom a korrekcióra... :)

Elég sok játék jelent meg minden géptípusra, és jócskán vannak nagy címeink is.

Ez a hónap egyértelműen a *GameCube* tulajdonosoké: hosszú szélcsend után végre két nagyon jó stuff is érkezett a gépükre: a **Final Fantasy Crystal Chronicles** és a **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** is abszolút érdemes rá, hogy megvásároljátok, ráadásul mindkettő ideális címlaptéma volt – az 576.hu Konzol fórumán meg is szavaztattam, hogy melyik legyen a nyertes; az eredményt a borítón láthatjátok. Gyönyörű tavaszi színorgia, ugye? De, hogy az MGS rajongók se keseredjenek el, megmutatjuk a másik címlapverziót is – ezúttal nem a hátsó borítón, hanem a 31. oldalon szemrevételezhetitek. (Volt egy harmadik MGS címlap is: az ott van kicsiben a Tartalomjegyzékben...)

Nézzétek meg a cikkeket: egy csomó dögös, 2 oldalas írásunk van! Aki néminemű vérre és bélre kíváncsi, annak a **The Suffering** multi tesztet ajánlom. Van három PS2-es akciójáték bemutatónk is – most már csak választanotok kell, hogy a **Cy Girls**-t, a **Firefighter**t, vagy a **Seven Samurai**-t vásároljátok-e meg. A PS2-vel rendelkező kalandjátékosok is kedvükre tobzódhatnak: vihetik a **Glass Rose**-t vagy az új **X-Files** játékot is bátran.

Az Xbox-osoknak is lesz mire költeniük a pénzt! A **Ninja Gaiden**nek minden gyűjteményben ott van a helye, én viszont melegen ajánlom a Tenchu-t is, Böjtös Gabi meg azt üzeni, hogy a **Splinter Cell Pandora** a nyerő.

„Másfajta" cikkeink közül Credo GB-GBA PDA bemutatóját ajánlom. *Stinger* vizsgái miatt a **Retro Rovat**ot most *Reiker* vitte, aki egy izgalmas retro fesztiválról számol be nektek. Megint van **Hardver Rovat**, jó sok különböző kábellel, és van egy új rovatunk is, ami egyfajta **Retro Leltár**nak felel meg – ezt is *Reiker* követte el. Végül, kiindulva a klasszikus aranyköpésből, miszerint „Itt a tavasz, dagad a f***...", a **Hónap témája** oldalain miről is írhattunk volna másról, mint a *Videojáték nőstényekről*...

Na, megyek locsolkodni (csak bírja a *locsolókannám*...)! Engedelmetekkel megosztanám veletek az én idei versikémet:

*„Elég sz*r volt ez a hetem,*
Ezt a kölnit rádönthetem?"

Martin



18 The Suffering



26 Seven Samurai 20XX



32 Ghost Recon Jungle Storm



48 Cy Girls



52 Toca Race Driver 2



56 Tenchu Return From Darkness



56 Ninja Gaiden



60 Dead Man's Hand



64 Final Fantasy Crystal Chronicles



68 MGS The Twin Snakes



73 Sabre Wulf



75 R-Type III

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

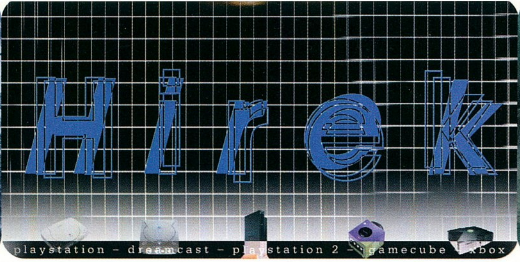
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

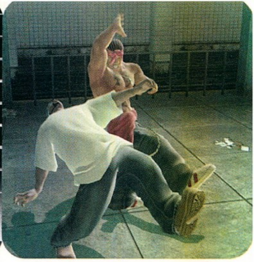
Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Final Fantasy Crystal Chronicles (Gamecube)

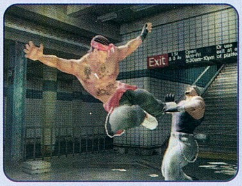




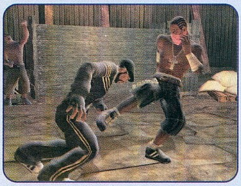


DEF JAM VENDETTA 2 (PS2 / XBOX / GC)

Az *Electronic Arts* ismét húzós rap-dallamokra püfölteti el egymással a hip-hop hősöket: az erős egy éve megjelent **Def Jam Vendetta** folytatásában továbbra is piszok nagyokat lehet majd verekedni. A lényeg ennek megfelelően változatlan: negyven utcai harcos közül választva kell majd lepofoznunk / agyonrúgnunk / lefejelnünk mindenkit, akit az utunkba áll – a cél a New York-i hip-hop alvilág fölötti



uralom (őszintén szólva fogalmunk sincs róla, hogy miképp nézhet ki egy hip-hop alvilág – valószínűleg olyan lehet, mint a raszták illatos pipafüvek füstjétől sűrűn belengett álomországa, csak éppen amerikai



változatban, és fű helyett kokainnal meg káromkodással). Az ígéretek szerint a bőséges karakter-kínálat legalább fele ismert hip-hop sztárokból áll majd, a karakterválasztó-képernyőn ott figyel például Busta Rhymes, Lil' Kim, Ludacris, Method Man, Redman, Slick Rick, Snoop Dogg és Carmen Electra is – aki tudomásunk szerint nem hip-hop szupersztár, de vele kifejezetten szívesen keverednénk a valós életben is izzasztó (ágy)csatába. **(Ja. Asszony mit szól ehhez? Martin :)** A harcrendszer is módosult, ötféle stílusban üthetjük majd az ellent, és a bejelentéssel párhuzamosan kiadott teaser-videó tanulsága szerint a tereptárgyak is az első részben megszokottnál nagyobb szerepet kapnak majd az összecsapások kimenetelének befolyásolásában – vagyis lehetőségünk lesz például arra, hogy valakit alaposan belefejeltessünk egy masszív betonoszlopba. A Def Jam Vendetta 2 abszolút multiplatform játék, a Playstation 2, Xbox és Gamecube tulajokat egyszerre támadja majd be, valamikor 2004 őszén.

ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR (PS2)

A Namco tovább szövi a harci repülős **Ace Combat** szériát: az eddig sűrű homályba burkolózó ötödik epizód alcíme a **The Unsung War** lesz. Az **Ace Combat 5** története a Sand Island Military Basen indul: a bázis a két, egymással régóta versengő szuperhatalom, Osea és Yuktobania határvidékén helyezkedik el. Egy hajnali riasztást követően az innen startoló komplett taktikai vadászgépszázad megsemmisül – vörös riadó lép érvénybe, és kitör a régóta érő háború. Az AC5 főhőse egy zöldfülű pilóta, aki frissen kerül a katonai bázisra – őt fogjuk alakítani. A fejlesztőktől származó információk szerint az ötödik rész története mérföldekkel jobb és bonyolultabb lesz, mint az AC4 sztorija – a sztori-mesélés minősége is





sokat fejlődik, az átvezető jelenteket ezúttal nem kettődés állóképek, hanem jófajta renderelt animációk segítségével jelenítették meg. A játékos ezúttal egy négy gépből álló formáció tagjaként harcol – a szövetségesek pedig kísérő repcsikről segítik. A felállás más (hasonló stílusú) játékokból már ismerős lehet, de itt speciális Ace Combat ízt kap majd a dolog – az osztag sorsa kizárólag rajtunk múlik, néha másodpercek alatt kell majd meghoznunk olyan döntéseket, melyek akár a társaink életébe is kerülhetnek. A játék (fentebb vázolt) története ugyan alapjaiban új, de állítólag több ponton is lazán kötődik az Ace Combat 4-hez. A sorozatot eddig is jellemző remek hangulatot pedig sűrű rádiós üzenetváltások fogják tovább fokozni.

A repülőgépek javarészt valós masinákon alapulnak, több mint ötven repcsit licenceltek a játékhoz. A játékidő duplájára nő (az előző epizódhoz képest), grafikai vonalon pedig az időjárás-effektek frontján (dinamikusan változó időjárás, villámok) valamint a fények / árnyékok megjelenítése terén számíthatunk radikális változásokra – a fejlesztők ez utóbbira büszkék a legjobban. Lehetnek is: nézzétek csak meg a mellékelt képeket, az Ace Combat 5 nem szimplán szép, hanem GYÖNYÖRŰ. Az egyjátékos kampány mellé online multiplayert is kapunk, és ehhez a korábbi információkkal ellentétben szerencsére nem lesz szükség a PS2 HDD beszerzésére. Az Ace Combat 5 jelenleg ötven százalékos készültségi szinten leledzik, a (japán) megjelenésre valamikor az év vége felé lehet számítani.

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION (PS2 / XBOX)

Az *Atari* ki akarja köszörülni a borzalmas Terminator 3: War of the Machines által ejtett csorbát a saját és a Terminator 3 franchise renoméján. Az új Terminator-játék, a **Terminator 3: The Redemption** (vajon miért nem szabadulnak meg végre attól a hármastól a címben? Annyira azért nem volt sikeres az a film…) elvonatkoztat a harmadik mozis epizód törté-







néseitől, és új, játékban eddig ritkán feldolgozott irányba tereli a szériát – végre bekapcsolhatjuk magunkat az emberek és gépek között dúló jövőbeli háborúba. A sztori elég zavaros: a T-X (feltételezhetően egy új modell) ismét visszamegy az időben, hogy végre hidegre tegye John Connort – a T800 (még mindig Arnold, a kaliforniai kormányzó uraság arcát, motion capture-ölt mozgását, és hangját kölcsönzi a játékhoz) pedig őt veszi üldözőbe. A nagy kergetőzésnek az lesz a vége, hogy mindenki átkerül egy alternatív jövőbe, ahol a SkyNet megnyerte a háborút, és most az emberiség megmaradt kisszámú képviselőit tizedeli.

A játékot fejlesztő *Paradigm* nem az előző próbálkozást jellemző „csináljunk egy jó kis lineáris lövöldét, rakjuk be a Terminátort főhősnek, aztán majd csak lesz valami" módon közelíti meg az új játékot – az urak kölcsönvették (írhatnánk azt is, hogy ellopták – de az olyan durva) a Grand Theft Auto játékmenetét, és szabadon engedik mindenki kedvenc androidját a kaotikus jövőben. Akárcsak a GTA-kban itt is egy viszonylag nagy kiterjedésű terepen (pontosabban: három nagy kiterjedésű terepen) kell majd missziókat teljesítünk. Szintén GTA-kat idéző játékelem a jármű-



vek használata – a T800 nem csak az Ellenállás járműveit használhatja, hanem a Gépek által gyártott guruló / repülő szerkezeteke is (ezeket természetesen előbb el kell csórnia).

A Paradigm megszórta még a játékot némi szerepjáték-fűszerrel (a missziók során adatokat kell gyűjtenünk, ezek későbbi felhasználásával pedig fejleszteni tudjuk a képességeinket), és a legutóbb az *Everything or Nothing*ban látott „jellegzetes pillanatokkal" (ha egy adott helyen egy cselekvéssort a megfelelő módon hajtunk végre látványos animáció lesz a jutalmunk – pontosan úgy, mint a legutóbbi Bondban). A T3: Redemption alatt futkosó engine saját fejlesztés, és a jelenlegi állapotában (a játék fejlesztése a pre-alpha fázisban tart) a felső középkategóriát képviseli – azaz jól kiszolgálja a játék igényeit, de nem nyújt semmi kiemelkedőt. Arnold nem csak a hangjával és a fizikumával, hanem a híres egojával is képviseltette magát a fejlesztés során: a szerződés aláírásakor külön kikötötte, hogy a Redemptionben látható virtuális másának a valós megjelenésénél nagyobbnak és masszívabbnak kell lennie, plusz a karaktermodell nem sérülhet túlságosan – akkor ugyanis a rajongói nem ismernék fel őt a játékban (ehhez inkább nem fűzünk semmit…).

A Terminator 3: The Redemption megjelenését jelenleg nyárra datálja az Atari, Playstation 2 és Xbox platformokra. Reméljük, hogy *legalább* egy kategóriával jobb lesz, mint a szörnyűséges War of the Machines…

CRASH TWINSANITY (PS2 / XBOX)

Újabb Crash Bandicoot játék a horizonton: a *Vivendi* sikeres ugrabugrálós szériájának legújabb tagját, a **Crash Twinsanity**-t, az előző részt is jegyző, megbízhatóan középszerű minőségű iparos munkáiról közismert *Traveller's Tales* fejleszti. A dolog egyik érdekessége, hogy az új Crash-játék fejlesztésében az animációs filmek / sorozatok műfajában jegyzett *Jordan Reichek* (a fiatalember a Nickelodeonon futó, szerintem rendkívül gusztustalan *Ren & Stimpy* kia-





gyalójaként vált híressé, de ezen kívül olyan remek sorozatok gyártásában is közreműködött, mint a *Tiny Toon Adventures*, az *Animaniacs*, vagy a *The Simpsons*) is részt vesz. Reichek írta a játék forgatókönyvét, és állítólag alaposan felturbózta a korábban kissé gyermeteg dialógusokat – a jó humort pedig mindig szívesen látjuk egy platformenrben. Az alapfelállás röviden: Crash legnagyobb nemezisével Dr. Cortexszel szövetezik, hogy megállítsák a világot fenyegető



Gonosz Ikreket. A két jól ismert karakteren kívül egy új hős is feltűnik: Nina Cortex – ő nyilvánvalóan valamiféle rokona a gonosz Cortex doktornak (sejtésünk szerint a lánya). Az ígéretek szerint az egyjátékos missziók a korábbiaknál jóval nagyobb változatosságá-






got tudnak felmutatni, köszönhetően elsősorban annak, hogy ezúttal több pályán egyszerre két hőssel kell majd nyomulnunk. A Game Developers Conference-en bemutatott egyik pályán például Crash és Cortex egy barlangban egymást segítve küzdötték le az akadályokat, sőt, a róka koma gyakran fegyverként használta a jobb sorsra érdemes doktort. Szerencsére ezeket a pályákat nem csak egyedül lehet abszolválni, hanem koopertív módon is: a társunk ilyenkor a másik karaktert alakítja. Az eddig bemutatott képek, és a GDC-n prezentált demo alapján az új Crash egész tisztességes kis játéknak néz ki – ami már csak azért is jó hír, mert az utóbbi időben szerintünk erősen elkezdett fáradni a sorozat, ideje volt már némi vérfrissítésnek. A Crash Twinsanity Playstation 2-re és Xbox-ra jön, a tervek szerint idén szeptemberben.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT (XBOX)

A (pécés) Unreal Tournament 2004 befejezése után az Epic (egészen pontosan: az általuk mostanság bekebelezett Scion) keményen belevetette magát az Xbox-exkluzív **Unreal Championship 2** fejlesztésébe. Az első epizód gyakorlatilag az UT2003 Xboxra átértelmezett változata volt – a második rész azonban radikálisan szakít az eddigi Unreal hagyomá-



nyokkal, és fegyveres közelharcra helyezi a hangsúlyt. Magyarán szólva: opcionálisan még mindig használhatunk FPS nézőpontot és lőfegyvereket, de az igazán komoly összecsapásokat a third person perspektívából szemlélt, pengékkel, botokkal, kardokkal lefolytatott, sűrű kombókkal megfűszerezett test-a-test-ellen küzdelmek jelentik majd. Vizuális szempontból nagyon rendben van a játék – az Unreal-széria esetében ez mondjuk soha nem volt probléma –, kis túlzással (azért ott van még a Halo 2) grafikailag ez az egyik legígéretesebb cím az erre az évre datált



Xbox-kínálatból. Az UC2 két játékmódot kínál. A *camapignt* választva a játék által elmesélt történetet játszhatjuk végig: itt egy Anubis nevezetű karakter bőrébe bújunk majd, aki a Nakhti Rite of Ascension Tournament megnyerésével karja felszabadítani népét az elnyomó Liandri Korporáció uralma alól. A *Tournament* módusz pedig az eddigi multiplayer Unrealekben megszokott „győzz le mindenkit, és juss egyre feljebb a ranglistán" játékmódot takarja – és egyben ez adja a játék-sava borsát. Itt ugyanis tizenöt különféle karakter közül választhatunk (a verekedős anyagokhoz hasonlóan némelyikük a játék elején még nem választható, úgy kell őket unlockolni), és ezek a harcosok nem csak a kinézetükben, hanem a speciális tulajdonságaikban és a fegyverzetükben is különböznek majd. Zalor, a lassan mozgó, de hatalmasakat sebző Skaarj karakter Wolverine-szerű kézi pengékkel van felszerelve; a játék főhőse, Anubis egy világító bottal harcol; Lauren, a villámgyorsan mozgó kishölgy pedig két apró, de halálos tőrrel osztja az áldást. Ilyenformán a lőfegyverek is két csoportba oszlanak: az egyes számú arzenálba tartozó darabokat bárki, bármikor felveheti és használhatja, míg a második csoportba sorolt távolági gyilkoló eszközöket csak egy-egy speciális faj használhatja.

Az UC2 üvölt az online multiplayerért, az Epic pedig nem hagyja elszállni a magas labdát: kőkemény Xbox-Live támogatást építenek a játékba, ahol egyszerre maximum tízen masszírozhatjuk majd egymást. Tervezett megjelenés: 2004 vége, csak és kizárólag Xbox-ra.

JAK III (PLAYSTATION 2)

A Ratchet & Clank 3 (lásd eggyel lentebb) és a Sly Cooper 2 (erről a márciusi számban írtunk) után végre a harmadik (ühümm, ha beleszámoljuk a Crash Twinsanity-t, akkor már a negyedik – erősen telítve lesz a piac), ősszel megjelenő PS2-es akció-platformerről, a **Jak III**-ról is meg tudunk osztani veletek



némi információt. A játék elején hőseinket kirúgják Haven Cityből (mondván, hogy több kárt okoztak, mint amennyi problémát segítettek megoldani) és a sivatagba száműzik őket. Jak itt egy *Spargus* nevezetű városra bukkan: a település ötször nagyobb, mint Ha-



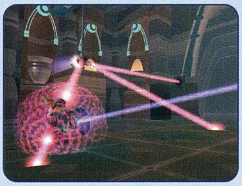
ven City. A közlekedési lehetőségeink ennek megfelelően megváltoznak: a lebegő Desert Buggy mellett egy, a város feletti repkedésre alkalmas masinát, a Hellcat Cruisert is használatba vehetjük. A játékban nagy szerepet kap az új, fehér Eco: Jak ennek segítségévek tud átalakulni „White Jak" formába (a sötét változat is megmarad!). Protagonistánk lehetőségei is bővülnek: képes lesz pajzsot használni, és önmagát gyógyítani. A fejlesztők egyébként kijelentették, hogy a szériának vége, a harmadik rész lesz az utolsó. A szériának annyira vége, hogy a Jak & Daxter kiagyalója (és csapat jelenlegi főnöke), *Jason Rubin* kapásból el is hagyja az általa alapított *Naughty Dog*ot. Rubin nem rögtön távozik – megvárja, amíg befejezik a Jak III-at, ami szerinte az eddigi legjobb J&D-játék lesz. Emberünk nem megy messzire: továbbra is a játékiparban kíván tevékenykedni, de más területen.

RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL (PLAYSTATION 2)

Ha Sly és Jak kalandjai folytatódnak, akkor Ratchet



és Clank sem maradhat tétlen: az *Insomniac* idén újra harcba küldi a két alkalommal már bizonyított (a szó legszorosabb értelmében ütőképes párost. A legkisebb változás grafikai téren várható: a **Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal** (az angol alcím nagyon vicces szójáték, de sajnos fordíthatatlan) a Jak III motorját használja, a stílus elvárásainak megfelelően felpörgetve – azaz csiszolnak egy kicsit az textúrákon, megjelennek a tükröződő felületek, és a korábbinál látványosabb részecske-effektekre lehet számítani). A single player módusz elsősorban mennyiségileg változik: eddig két új fegyverre derült fény. Az egyik a *Black Hole Launcher* – mobil fekete lyuk, mai magába szippantja az ellenfeleket; a másik pedig a *Refractor* – ez tulajdonképpen egy lövedékeket visszaverő pajzs – állítólag néhány puzzle megoldásában is nagy segítségünkre lesz majd. További újítás, hogy a fegyverek ezúttal több fázisban lesznek fejleszthetőek.



Az igazi újdonságokat a multiplayer mód szolgáltatja. A közös baráti nyomulást előnyben részesítők speciális kooperatív missziókkal szórakoztathatják magukat, a többjátékos összecsapások rajongói pedig a hagyományos egymásra lövöldözésen kívül egy Capture the Flag / Base jellegű játékmód segítségével robbanthatják cafatokra (képletesen szólva persze) az ismeretségi körüket. A legjobb: lesz járműhasználat is, méghozzá a Halo-ban megszokott (egy ember vezet, a másik kezeli a felszerelt fegyvert, a harmadik pedig az anyósülésről osztja az áldást) módon. Az offline multiplayeren kívül (itt osztott képernyőn egyszerre maximum négy játékos mehet egymás idegeire) az Insomniac vaskos online multiplayer támogatást épít a harmadik epizódba – ez egyszerre maximum nyolc játékost fog támogatni (csak remélni tudjuk, hogy addigra valahogy kis hazánkból is elérhető lesz – hivatalosan is – a Sony online szolgáltatása).

A Ratchet & Clank 3 továbbra is Playstation 2 exkluzív, és ősz környékén várható a megjelenése – nagyjából egy időben a Jak III-al és a Sly Cooper 2-vel. Platformerekből *tényleg* bőségesen el leszünk látva az év végén…

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE (PS2 / XBOX)

Leisure Suit Larry nevének olvastán valószínűleg kevesen kapják fel a fejüket – ők is az idősebb játékosgenerációhoz tartoznak. **(Felkaptam! Martin)** Pedig a Larry-játékok igazi gyöngyszemek, a kalandjáték-zsáner jeles képviselői: az Al Lowe által megalkotott szerencsétlen (de szeretnivaló) lúzer kalandjain sokan és sokat szórakoztak a kilencvenes évek első felében (akkor még természetesen PC-n). Idén év vé-



gén, sok évnyi kihagyás (az utolsó rész 1996-ban jelent meg) után folytatódik a **Leisure Suit Larry** széria: korábbi hősünk helyét a számos tekintetben rá hasonlító unokaöccs, Larry Lovage veszi majd át. Önjelölt nőcsábászunk ezúttal a Walnut Logg-i campus területén indul vadászatra, ahol 15 meghódítandó szépség vár reá, nem mindennapi kalandokat ígérve.



Walnut Logg-ról annyit érdemes tudni, hogy a helyi autógyár megszűnése után egy szexuális kellékeket forgalmazó üzem megjelenése virágoztatta fel a kisváros mindennapi életét. A kalandozás mellett ezúttal minijátékokban is részt vehetünk (reméljük, hogy a hagyományos kalandelemek lesznek túlsúlyban), melyek az utcán fellelhető tárgyak, illetve a történet során felbukkanó karakterek segítségével hívhatók majd elő. Ezek az apró megmérettetések elsősorban logikai, vagy ügyességei képességeinket teszik majd próbára, nem kevés humorral fűszerezve. Larry utódja a karácsonyi szezonban veszi át a nagy előd helyét PS2-n és Xbox-on egyaránt. Ha sorozatra jellemző, bőségesen adagolt sikamlós humort megtartják, nagy baj már nem lehet…

SLY COOPER 2: BAND OF THIEVES (PS2)

A múlt hónapban (kemény egy nappal) lecsúsztunk az első **Sly Cooper 2** screenshotokról. Most gyorsan pótoljuk a hiányosságot – szépek, nem?













GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2004

A **Game Developers Conference** nem a nagyközönségnek szól. A neve is ezt mondja: Játékfejlesztők Konferenciája, szakmai találkozó. Miért fogalakozunk vele mégis? Azért, mert a GDC olyan









szakmai rendezvény, ahol *rengeteg*, számunkra, az átlagos játékosok számára is érdekes információ lát napvilágot évről-évre. Annak idején itt mutatták be az Xbox-ot (idén Xbox 2 bemutatót vártunk – nem történt meg), és hagyományosan sok olyan játékról, valamint hardverről rántják le a leplet, amiről legközelebb csak az E3-on hallunk majd. A lentebb elterülő egyoldalas beszámolóban természetesen nem arra törekszünk, hogy minden, a GDC-n elhangzott szakmai előadást, prezentációt vagy pletykát a Nyájas Olvasó elé tárjunk – megelégszünk a fősodorral. Az idei GDC-n (a számunkra érdekes szegmensből) a Sony és a Microsoft volt a legaktívabb: előbbi a PSP-re koncentrált, utóbbi pedig az XNA-t mutatta be. Stop, ne szaladjunk előre, itt jön a részletes beszámoló:

SONY

A ***Sony*** egy nagyon komoly **Playstation Portable** prezentációval nyitott: ez informatív volt ugyan, de a Sony-s urak leginkább csak a már ismert infókat (480x272 TFT LCD, 1.8 GB UMD, vezeték nélküli kommunikáció) ismételgették. Új információ, hogy a Sony semmilyen formában nem kívánja kiadni a kezéből az UMD-k (Universal Media Disc – ilyen lemezt használ a PSP, ugye) írásához szükséges technológiát, vagyis nem csak hogy UMD írókat nem kapni majd a sarki hardverbutikban, de még a fejlesztőknek is úgy kell külön eljuttatniuk a Sony-hoz a kész játékokat (mondjuk DVD-n) hogy ott egy mester-UMD-re írják azokat. Magyarán szólva: nem mostanában indul be a nagymértékű PSP-s kalózkodás...

A PSP prezentáció nagy része kizárólag a fejlesztőknek szólt (a GDC-n vagyunk, nem az E3-on...): megnyugtattak mindenkit, hogy noha egy fokkal drágább lesz PSP-re fejleszteni, mint GBA-ra (a gép grafikai képességei miatt), de ez egyben azt is jelenti, hogy könnyen megoszthatók az erőforrások és a tennivalók egy párhuzamos PSP-PS2 fejlesztés esetén – a PSP csapat egyszerűen és gyorsan használhatja pl. azokat a textúrákat és modelleket (némileg butítva), melyeket a PS2 team már elkészített a „nagygépes" játék számára. Az új handheld állítólag sokkal egyszerűbben lesz programozható, mint a PS2, a Sony kiforrott API-jainak köszönhetően nem kell majd a „vas legaljáig letúrni" a megfelelő teljesítmény kicsikarása érdekében.

A PSP fejlesztések egyébként tavaly ősz óta folynak (egy béta állapotú szoftveres PSP emulátor segítségével), jelenleg nyolcvan (!) csapat munkálkodik PSP projekteken – a végleges hardveres fejlesztői csomagok kiszállítása a következő hetekben várható. Az E3-on bemutatják a gépet (plusz gyaníthatóan néhány technológiai demot) a konkrét játékbemutatókra az őszi TGS-ig kell várnunk. A japán megjelenés 2004 decemberében, az amerikai / európai debüt pedig 2005 márciusában várható. A prezentáció során két korai techdemot is bemutattak – egy (bevallásuk szerint) 1200 poligonból álló páncélos harcos mászkált egy szigeten – szép vízeffektet láthattunk, és (egy zsebkonzolhoz képest) a textúrák is nagyon rendben voltak.

Az igazán érdekes bemutató mégsem a hivatalos PSP prezentáció, hanem a Backbone által eszközölt előadás volt – itt ugyanis nem csak egy techdemot, hanem egy működő, valódi PSP játékot mutogattak a népnek. A **Death Junior**ban maga a Kaszás tette a





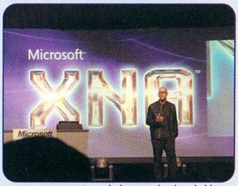
dolgát – csak éppen fiatal formában. Aranyos, leginkább a The Nightmare Before Christmas képi világára emlékeztető platformerről van szó, mely vizuális szempontból valahol a PS1 és PS2 által nyújtott grafikai színvonal között helyezkedett el. Kicsiny hősünk teljesen korrektül volt kidolgozva, egy mezőn átgázolva szépen hajlottak a lába előtt a virágok, a kaszáját pedig látványos fény-tűzeffektek kíséretében lóbálta – ha így néz ki egy teljesen átlagos, nem túl ismert csapat által fejlesztett PSP játék *korai* verziója, vajon mit kapunk az igazán tapasztalt fejlesztőktől? A Backbone jelenlévő tagjai egyébként szénné dicsérték a PSP-t: sokkal könnyebb rá fejleszteni, mint a PS2-re; sok olyan effektet támogat hardveresen, amit a PS2-ből szoftveres úton kell kicsikarni; a PS2 projektek portolása nagyon egyszerű, ők pár hét alatt zavarták át egy, eredetileg a „nagygépet" megcélzó játékukat a handheld masinára.

A **Playstation 3**-ról a GDC-n nem esett szó, a GDC után viszont annál inkább – ezúttal az SCEE elnöke, *David Reeves* volt közlékeny kedvében. Reeves elárulta, hogy a PS3 valószínűleg kapásból két fajta változatban jelenik meg (hasonlóan a jelenlegi PS2-PSX felálláshoz). A minden földi jóval felruházott „Home Server" verzió (beépített merevlemez és komoly hálózati képességek) 600-700 euróért (ez jelenleg 150-170 ezer forint) lesz megvásárolható, míg az alap PS3 ára 200 euró (50 ezer forint) körül mozog majd. A Sony a PS3-al bele akarja vetni magát a hálózati szoftverdisztribúcióba: a játékosok a neten keresztül (is) tudnak majd játékokat letölteni, a Sony saját fejlesztésű DNAS-ének (biztonságos adatforgalmat garantáló hálózati protokoll) segítségével. A Sonynak az újgenerációs hardver mellett a PS2-vel is komoly tervei vannak még: egészen 2010-ig életben kívánják tartani a platformot (azaz: addig lesznek új játékok rá), plusz az idei E3-on bemutatják a PS2 lekicsinyített, újradizájnolt verzióját, a **PStwo**-t is.

MICROSOFT

A ***Microsoft***tól mindenki **Xbox 2** bejelentést / prezentációt várt – nem történt meg. Játékok tekintetében sem hoztak ki semmi újdonságot, az érdeklődők Rallisport Challange 2, Sudeki és Fable trailerekkel szórakoztathatták magukat – ezek jól néztek ki, de érhetően kevésbé emelték meg az adrenalin szintünket. Az MS ismét cáfolta, hogy be kívánnának lépni a zsebkonzolok piacára: *Peter Moore* (a Segától átigazolt Xbox főhoncho) szerint a cég érdeklődési körén kívül esik a handheld piaci szegmens, és az ott hamarosan várható brutális telitettség miatt nem is nagyon látják értelmét, hogy a közeljövőben megpróbálkozzanak egy hordozható MS konzol piacra dobásával.

Xbox 2-t és izgi játékbejelentéseket tehát nem kaptunk, a Microsoft az új hardver és az új játékok helyett a fejlesztők számára legalább annyira izgalmas új fejlesztői platformot mutatta be: az **XNA** egy rengeteg komponenst (Visual Studio, HLSL, DirectX) integráló rendszer, mely arra hivatott, hogy megkönnyítse, leegyszerűsítse a PC / Xbox / Windows Mobile fejlesztéseket. Az MS számít a játékipar (elsősorban a játékfejlesztők és az XNA számára megfelelő „építőkockákat" gyártó middle-ware iparosok) támogatására – véleményük szerint ugyanis az XNA kitűnő eszköz arra, hogy lejjebb szorítsák a játékok lassan az egekbe szökő (manapság átlagosan 5 millió dolláros) fejlesztési költségeit. A támogatókban valószínűleg nem lesz hiány, kapásból jelentős nevek (pl. Alias Systems, ATI Technologies, Criterion Software, Level 5, Valve, Nvidia, Vicarious Visions, Visual Concepts, Discreet, Epic Games...) sorakoztak fel az XNA mögé.



Az egész XNA-mizériából számunkra leginkább az előadáson bemutatott három darab technológiai demo (mindhárom letölthető az MS XNA oldaláról: http://www.microsoft.com/XNA/) közül az egyik, *Crash* kódnevű – egy kék sportautó rohan 320-al

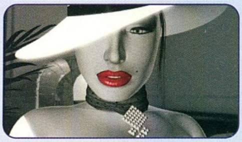




egy betonfalnak – *J. Allard* (a kettes számú Xbox főhoncho – a harmadik Xbox nagyember, Ed Fries a múlt hónapban otthagyta a Microsoftot) elmondása szerint egy fejlesztés alatt álló Xbox 2 játék kísérleti verziójából származik. Nekünk mégsem ez, hanem az egy elegáns hölgyemény futurisztikus bárlátogatását bemutató, „Filmnoir" címen futó filmecske tetszett a legjobban – abból is csináljanak játékot, a teremburáját!

Csak hogy a *Microsoft* esetében is beszúrjunk egy „nem a GDC-n történt, de azért érdekes" hírt: az FBI április első hetében egy közel 80 oldalas dokumentumot juttatott el az amerikai *Szövetségi Kommunikációs Hivatal*hoz, melyben többek között az





Xbox-Live lehallgathatóságát szorgalmazta. A szövetségi nyomozók elsősorban az internet szolgáltatókat szeretnék rábírni, arra hogy többek között az MSN-be és az Xbox Live-ba is építsenek be egy hátsó ajtót, aminek segítségével lehallgathatóvá válik a felhasználó. A tervezet szerint a felsorolt kommunikációs platformoknak (így az Xbox-Live-nak is) 15 hónapjuk van, hogy pótolják a hiányosságukat, ezt követően működtetésük illegálissá válik. [Nagy lépésekkel a rendőrállam felé... 1984...]

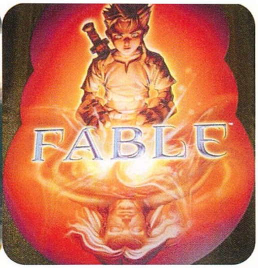
NINTENDO

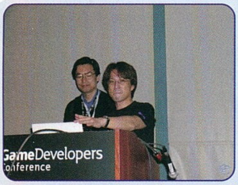
A ***Nintendo*** – jó (?) szokásukhoz hűen – nem csapott nagy felhajtást az idei Game Developers Conferece-en sem. A GDC-n tartott előadásuk elsősorvban a Zelda franchise evolúciójára koncentrált – számunkra ebből annyi érdekes, hogy hivatalosan is bejelentették (a korábban már sokak által és sok helyen pletykált) új Gamecube-os Zelda létezését: a Wind Waker direkt folytatásáról, a **The Legend of Zelda: The Wind Waker 2**-ről (ez egyelőre természetesen munkacím – további információkat állítólag az E3-on kapunk majd) van szó. Az előadás közben





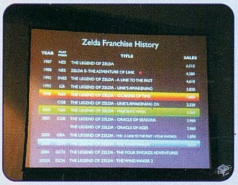








prezentált Zelda idővonal szerint az új epizód megjelenése még nincs pontosan belőve (20XX – gyaníthatóan nem idén lesz), a játék tartalmáról semmit nem árultak el, csupán annyit tudni, hogy új direktort (Eiji



Aonuma) kap a Zelda: TWW2. Aonumából nagy nehezen sikerült azért kihúzni, hogy nem csak a Kockára terveznek új Zelda-játékot, hanem a Nintendo DS-re is folyik egy hasonló, Link újabb kalandjait feldolgozó fejlesztés.

Az *igazán* érdekes infók a GDC után pár nappal futottak be: *Reggie Fils-Aime*, a Nintendo amerikai divíziójának kereskedelmi-marketing elnökhelyettese a CNN Money-nak adott interjújában elárulta, hogy a **Nintendo DS** nem végleges név, a Nintendo új zsebkonzolja más címke alatt jelenik meg majd az üzletekben. Az amerikai debüt 2004 őszén várható, azaz jóval a PSP 2005 elejére tervezett premierje előtt. Fils-Aime azt is elmondta, hogy (a korábbi információkkal ellentétben – Satoru Iwata, a Nintendo elnöke többször is tagadta a dolgot) az E3-on igenis szó lesz a **Gamecube 2**-ről.

Végül (abszolút nem a GDC-hez kapcsolódik, de mivel ebben a hónapban a GDC beszámoló miatt ugrott a Mazsolázó, itt írunk róla) jöjjön a hónap talán legérdekesebb híre: egy kínai online lap rátette a kezét a Nintendo DS specifikációs listájára. A Nintendo persze nem erősítette meg a dokumentum hitelességét (érthető: ők nem akarták közölni, valaki úgy lopta ki tőlük), de több forrás is állítja, hogy a lenti adatok megfelelnek a valóságnak:

CPU:
Főprocesszor ARM946E-S (67 MHz)
Cash: 8 KB Instructions, 4 KB Data
TCM: 32 KB Instructions, 16 KB Data
Segédprocesszor: ARM7TDMI (33MHz)

Memória:
Főmemória: 4 MByte
ARM9/ARM7 megosztott memória: 32 KByte (2 x 16 KB)
AMR7 saját memória: 64 KByte
VRAM: 656 KByte

LCD kijelző:
Nagyság: 256x 92 pixel (RGB), két képernyő
Színek száma: 262.144

Graphics Engine (2D):
BG: maximum két képernyő
OBJ: maximum 128 objektum

Graphics Engine (3D):
Coordinate Transform Capability: max. 4M Ver./Sek.
Polygon Draw Rate: max. 120 000 Pol./Sek.
Pixel Fillrate: max. 30M Pol./Sek.

Hang:
16 csatornás ADPCM/PCM
Mikrofonbemenet

Vezeték nélküli kommunikáció:
IEEE802.11 alapú protokoll – egyszerre max. 16 gép összekötésére képes

Beviteli felület:
Touch Panel (érintésre reagáló képernyő – gyaníthatóan a két display közül az egyik ilyen lesz)
Iránygombok
Gombok: A, B, R, L, Select & Start (X & Y tervbe véve)

GDC KOKTÉL

A Game Developres Conference jelentős esemény, de azért annyira nem, hogy minden nagyobb kiadó komolyan képviseltesse magát rajta. A legtöbben meglátogatják, tartanak egy előadást, esetleg bemutatják valamelyik kurrens játékukat – és annyi, az igazi meglepetéseket (szinte) mindenki a májusi E3-ra tartogatja. A **Nokia** nem várt májusig: *Kirsi*

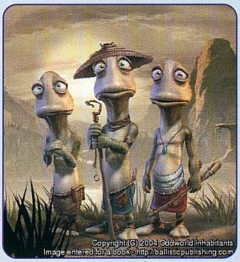


Kotilainen, a Nokia a fejlesztőkkel való kapcsolattartásért felelős embere a GDC-n kikotyogta, hogy hamarosan piacra dobják az **N-Gage 2**-t. A finnek mobil-handheld hibridjének következő változata orvosolja a jelenlegi modell legnagyobb problémáit: konkrétan nem kell majd „oldalt tartva" telefonálnunk vele, és nem kell szétszedni a gépet a játékcseréhez – egyébként teljesen kompatibilis lesz a már megjelent játékokkal. További infókat nem lehetett kihúzni a szimpatikus finn úrból, így várnunk kell a Nokia április 14-én (sajnos jóval a lapzártánk után – nem baj, legalább lesz mivel foglalkoznunk a következő számban) megrendezésre kerülő sajtókonferenciájára., ahol a hírek szerint fizikai valójában is bemutatják az új modellt.

A ***Capcom*** nem új játékot, hanem rossz híreket hozott a GDC-re. A cég financiális helyzete nem a legjobb, a jelenlegi pénzügyi évben korábban decens nyereséggel (4.2 milliárd yen – 40 millió dollár) számoltak, most viszont vaskos veszteséget (9.4 milliárd yen – 89 millió dollár) várnak. Az okok: a Capcom idén kénytelen volt bezárni két alvállalkozását (a Stratus nevezetű biztosítót, és a jó ideje haldokló, amerikai játéktermeket üzemeltető Capcom Coin-Opot); plusz néhány fontos játékuk (vajon mik?) amerikai megjelenése is szép nagyot fog csúszni. A megoldás: radikális reorganizáció. Első lépésként megszűntetik Tokióban székelő fejlesztőstúdióinak jelentős hányadát. A hír csak elsőre tűnik tragikusnak – a társaság erőinek zöme Osakaban van összpontosítva, ahol a munkálatok továbbra is zökkenőmentesen folytatódnak. Az egykoron *Yoshiki Okamoto* (Breath of Fire: Dragon Quarter, Mega Man széria) által irányított nagoyai divízió szintén bezárja kapuit – az ott dolgozó alkalmazottak többsége egyébként már korábban elhagyta a stúdiót.

Az *Oddworld Inhabitants* a GDC-t választotta ar-





ra, hogy elszórja az első konkrét információkat a jó ideje fejlesztés alatt, egyelőre cím nélküli, negyedik **Oddworld** epizódról. Az új játék főszereplője, Steef (más néven: Az Idegen) a fejlesztők elmondása szerint „harmadrészben ló, harmadrészben gorilla, és harmadrészben Clint Eastwood". A játék környezete jelentősen változik, a GDC-n mutogatott (egyelőre pre-renderelt) animációk bizarr western-hangulatot árasztottak magukból. Az Oddworld Inhabitants nagyon titkolódzik, a fentieken, a valószínűsíthető célplatformon (Xbox), és néhány ellenfél nevén (ezek is jó furcsák: D. Caste Raider, pack Rat Palooka, Blistrz Booty, Filthy Hands Floyd…) semmit nem tudni a játékról, a hír környékén szemrevételezhető képek a pre-renderelt animből származnak. Egy biztos: Oddworldék szakítottak a Microsofttal, így a játékot nem ők fogják kiadni.

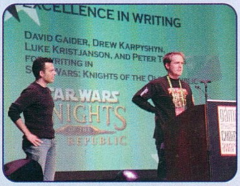
A horvát *CroTeam* a sokak által kedvelt Serious Sam második részének technikai bemutatójával je-



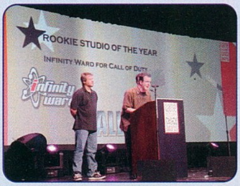
lentkezett. A **Serious Sam 2** trailere (annak ellenére, hogy nem a konkrét játékot, hanem leginkább az új motor által biztosított lehetőségeket mutatta be) az egész konferencia egyik leglátványosabb prezentációjának bizonyult. Az elvátható fejlődésen (sokkal több poligonból állnak a karakterek, szépen csillan a bőrükön a fény, komplett fizikai rendszer került implementálásra) kívül leginkább a pályák métere volt megdöbbentő. Már az első rész is hatalmas területeket kezelt, de a folytatás – huh, szavakkal nagyon nehéz bemutatni a pályák nagyságát, a videóban (fent van az 576 Onlineon, töltsétek le) egy percen keresztül köröz felettük a kamera, és úgy tűnt, hogy az egyiptomi jellegű helyszíneknek SOHA nem lesz vége – tényleg hatalmasak. Az SS2 megjelenése az év második felében várható, Xbox-ra.

GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS

A szakmai seregszemle mellett – most már negyedik alkalommal – díjakat is osztottak az idei Game Developers Conference-en (ez lenne a **Game Developers Choice Awards**), az elmúlt év legjobbjai közül válogatva. Az idei díjkiosztó gála egyik legnagyobb nyertese a *BioWare* volt: a **Star Wars: Knights of the Old Republic** amellett, hogy bezsebelte az év játéka címet, legjobb történetért és a



legeredetibb karakterért járó díjat is megkapta (akik játszottak a KOTOR-ral és emlékeznek HK-47-re, bizonyára osztják a zsűri véleményét – kegyetlenül jól eltalált karakter volt). A stúdió alapítói, *Greg Zeschuk* és *Ray Muzyka* is elismerésben részesültek közösségi tevékenységükért. A kezdő cégek közül az *Infinity Ward* munkáját találta legértékesebbnek a zsűri, valamint a csapat remekre sikeredett II. világháborús



produktuma, a **Call of Duty** (hamarosan jön a PS2 / Xbox verzió!) is kitüntetésben részesült a legjobb audio munka okán. Az általunk is sokat dicsért **Prince of Persia: Sands of Time** két kategóriában is a legjobbnak bizonyult: a tavalyi év legjobb akció-platformere a legkiemelkedőbb programozás és a legjobb dizájn kategóriákban söpört be díjakat, a Cube-os tábor kedvence, a **The Legend of Zelda: The Wind Waker** fejlesztői pedig a legjobb vizuális megvalósítás díjáért léphettek a pódiumra. A GDC-n a legátütőbb videojáték-innovációkat is díjazták: ebben a kategóriában az **Eyetoy**, a **Viewtiful Joe** és a **Warioware** újításait tartotta a legnagyobbra a szakmai zsűri.

Liquid

VIDEOJÁTÉK NÔSTÉNYEK

MINDENT A SZEMNEK!


Druuna

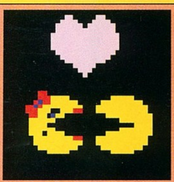
Mint a legtöbb férfiember (ez egyben válasz Ráksi Réka olvasónk egyik korábbi kérdésére is), én is szívesen legeltetem a szemem formás női idomokon, elsősorban valódiakon, de azért tudom értékelni a játékokban és képregényekben szereplő, jól megrajzolt fiktív csajszikat is, legyenek azok 2D-sek vagy 3D-sek. Mellesleg manapság a 3D-s játékkarakterek és virtuális filmszínészek amúgy is valódi emberek felhasználásával készülnek, 3D scannerek és mocap gépek segítségével. Gondolom, sőt az ismeretségi körömben végzett gyors közvélemény-kutatás is ezt támasztja alá, hogy sokaknak van még ilyen irányú érdeklődése, sőt, nem csak férfiaknak, de hölgyeknek is. Miután végigfutott az agytekervényeimen ez a gondolat, oda lyukadtam ki, hogy érdemes lenne egy cikk keretében összeírni a játéktörténelem legmeghatározóbb, legnépszerűbb és legdögösebb nőit, és persze a szöveget képekkel is gazdagon illusztrálni. Az ötletet kedvenc főszerkesztőnk, Martin is támogatta, sőt a lap tetején látható frappáns címmel még hozzá is járult az irományhoz. A téma sajnos mára már elég kezelhetetlenné és áttekinthetetlenné vált, hiszen ma már szinte minden második játékkarakter nő, sőt a külső nézetes játékok esetében érzésem szerint a férfi-nő arány már meg is fordult, így biztosan rengeteg nevet és játékcímet kihagytam a megkopott memóriám miatt; sőt, az is lehet, hogy néhány sokak által kedvelt karaktert nem is találtam említésre méltónak. Az ilyen esetleges kimaradt kedvencek miatt előre is elnézést kérek mindenkitől. Egyébként főleg az aktív, irányítható női karakterekre fókuszáltam alább, a passzív mellékszereplőkre (megmentendő, elrabolt királylányok és hasonlók) kevésbé, továbbá a máshonnan licencelt (Buffy Summers, Abbey Chase, Sydney Savage, Miette, Druuna stb.) és nem emberi karaktereket (Amy Rose, Vibri stb.) is kerültem, hogy valamennyire szűkítsem a kezelhetetlen méretű karakterlistát.


Abbey Chase

A KEZDETEK



Virtuális játéktörténelmi körutazásunkat kezdjük talán a gyökereknél. A legrégebbi játékgépek és számítógépek felbontása és színmélysége annyira alacsony és gyenge volt, hogy gyakorlatilag részletes embereket nem is lehetett akkor még ábrázolni, így a *Pong*ban még csak pár pixeles rudakat irányíthattunk, majd jöttek a terelgethető pacák és hasonlók, az az idő tehát csak évek múltán jött el, amikor a játékokban szereplő karaktereknél valamennyire a nemi különbözőségeket is hangsúlyozni tudták a készítők. Tették ezt kezdetben néhány nőies adalék megjelenítésével, vagy a kis pálcikaemberek mellkasából kiálló 3 pixeles kis háromszög (cickó) és 2 pixellel hosszabb haj (rövid hajú nő akkoriban nem nagyon volt játékban) megrajzolásával. Valószínűleg a legkorábbi igazán ismert női játékkarakter Ms. Pac-Man volt, az azonos című, 1981-ben megjelent játékautomata és később hazavihető játék, a *Ms. Pac-Man* főszereplője, aki valószínűsíthetően Pac-Man kedvese volt, mivel ők csókolóztak is a játékban. Ő természetesen nagyban hasonlított Pac-Manre, ugyanúgy egy sárga körcikk volt, csak a szeme volt kissé jobban kihúzva, kapott egy masnit a feje búbjára (ez is egyike a fent említett nőies adalékoknak), és egy kis rúzst is az ajkára, a játékautomata illusztrációján pedig még magas sarkú cipőkkel is hangsúlyozták, hogy ő bizony nőből van.



TOVÁBBI 2D-S HÖLGYEMÉNYEK



Bár végigfutottam több, egyenként több ezer játékot tartalmazó listát memóriafrissítés gyanánt, túl sok régebbi, nem verekedős 2D-s játék így sem jutott eszembe, amiben meghatározóbb, érdekesebb hősnő szerepelt volna. Csak az 1990-es C64-es *Hammerfist* és az 1988-as szintén C64-es *Barbarian II* ugrott be, de mindkettőben amolyan másodlagosan választható női mellékszereplő volt csak. Az 1980-as és korai 1990-es évekből igazán csak két komolyabb címet tartok említésre méltónak, a C64-re és Amigára 1987-ben megjelent *The Great Giana Sisters*-t és a NES-re 1986-ban megjelent *Metroid*ot, melyet később még pár folytatás is követett, többek között 1992-ben a GB-s *Metroid II* és 1994-ben a SNES-es *Super Metroid*. A tudatos *Super Mario* direktklón *The Great Giana Sisters* két főszereplője két duci, punk leányzó volt, Maria és Giana (legalábbis a legtöbb dobozon és reklámanyagon, továbbá a játékban is leginkább így voltak ábrázolva, igaz néhány dobozon és az Amiga címképernyőn már egy vonzóbb szőke lány feszített), a *Metroid* sorozat hősnője, Samus Aran pedig egy feje búbjáig páncélba öltözött figura volt, az ő női mivoltáról leginkább csak a megnyerések árulkodtak. Mindkét játéknak van ma is utóélete, *Metroid*ok ma is jelennek meg, lásd a 2002-es *Metroid Fusion*t és a 2004-es *Metroid: Zero Mission*t GBA-n, továbbá a 2002-es 3D-s *Metroid Prime*-ot és a még készülő *Metroid Prime 2*-t GC-n. Ugyan a Giana Sisters nem duzzadt hivatalos sorozattá (sőt a játékot már a megjelenése után betiltották, mert hasonlítani merészelt a *Mario* sorozatra), de ma is csőstül jelennek meg ingyenes, hobbiból készült folytatásai és remake-jei több gépre is, sőt egy hollywoodi forgatókönyvíró is évek óta próbál pénzt és stábot összehozni, hogy igazán nagy filmet forgasson a témából. Bár már messze nem retro kategória, de még egy 2D-s játékot kiemelnék mindenképp, a 2002-ben megjelent GBC-s *Shantae*-t, melynek főszereplője Shantae, egy félig dzsinn, félig ember leányzó, aki annak ellenére, hogy nagyon minimalista ábrázolású (úgy 37 pixel magas és 6 színű), szerintem az egyik legszexisebb 2D-s női játékkarakter, még a haja és a szempillája is mozog, és a csípőjét is frankón ringatja, meg minden.


Samus Aran


Shantae

HARCIAS AMAZONOK

Emlékeim szerint a kevés kivétel (amilyenek például az imént említettek is) és a rengeteg passzív, nem irányítható szerep után elsőként leginkább verekedős játékokban kezdtek el nagyobb számban feltűnni női karakterek. Azt hiszem már az 1985-ös (C64, arcade stb.) *Yie Ar Kung-Fu*ban is voltak hölgyek, Star és Fan legalábbis a harcmodorából következően és a legtöbb cikk szerint nő volt, bár ez nem igazán látszott rajtuk, hiszen a játék túl apró és kidolgozatlan sprite-okat alkalmazott, no meg ezek amúgy is csak ellenfelek voltak, nem választható karakterek. Mindenesetre ez után szinte minden verekedős játékban volt már pár női szereplő, többnyire választható is, sokuk ráadásul hatalmas népszerűségre tett szert. Itt már rengeteg nevet és játékot lehetne említeni, én mindenesetre megpróbálok az általam jobban kedveltekre és ismertekre szorítkozni, így egyből ki is esik sok olyan verekedős játék, ami kimaradt az életemből, vagy legalábbis már nagyon régen került a kezeim közé, ilyenek többek között az SNK sorozatok is.


DoA


Cammy White

Janika, aki fiús neve ellenére egy viszonylag helyes elf kalózlány, valószínűleg nem túl ismert, ő a számos kiváló ötlettel és lélegzetelállító grafikával rendelkező, 1994-ben Amigára megjelent *Elfmania* egyetlen női karaktere volt, de mivel a játék sok területen eszméletlenül el is volt szúrva, nem igazán került be a köztudatba, rövid idő alatt visszasüllyedt az ismeretlenség homályába. Az 1987-ben indult *Street Fighter* sorozat (ami csak az 1991-ben arcade gépekre és gyakorlatilag minden létező masinára megjelent második résszel vált igazán megasikerré, és melynek az óta is megszámlálhatatlan mennyiségű folytatása és speciális változata született) két legrégebbi és legnépszerűbb női karaktere Chun-Li Xiang és Cammy White. Ők mindketten nagyon karakteresek, jól ki vannak találva, mindez persze a sorozat sok további női és férfi szereplőjére is igaz, a nők közül mindenesetre valószínűleg máig is ez a két hölgy az abszolút kedvenc, így minden bizonnyal alapból ismeri mindenki a hosszú szőke hajú brit katonalányt, Cammy White-ot és a nagy mellekkel és izmos lábakkal büszkélkedő, kínai népviselet és melegítő keverékben harcoló Chun-Li Xiangot is. A *Street Fighter* mellett vitathatatlanul az 1992-ben (játéktermekben és szinte minden gépen) útnak indult *Mortal Kombat* sorozat a legismertebb és legnépszerűbb verekedős játéksorozat máig is, és természetesen ebben is szerepel néhány jól kinéző, dögös, bögyös, harcos leányzó, itt talán Sonya Blade és Kitana Hercegnő (Princess Kitana) a két legrégebbi, legismertebb és legkedveltebb női karakter. A Tecmo 1996-ban útnak indított verekedős sorozata, a *Dead or Alive* talán egy hajszállal el lehet maradva a fentiek mögött, hiszen jóval később kezdte meg hódító útját, de ezt talán ellensúlyozza azzal, hogy a fentieknél


Christine Monteiro



Taki



Chun-Li



Ling Xiaoyu



Ivy

jobban rágyúr a szexualitásra a játékokon belül és a reklámkampányokban egyaránt. Erre mondja azt az angol, hogy „sex sells", én pedig ilyen esetekben a jelenségre kitalált saját, nyomdafestéket kevésbé tűrő szavamat szoktam elsütni: *„p***imarketing"*. Mielőtt megjelenik egy-egy új DoA epizód, a sajtót mindig el szokta árasztani egy tonna kép a játékban szereplő lányokról, melyeken az ifjú hölgyek annyit fednek fel bájaikból, amennyit csak a szigorú cenzúra elbír, a játékokban pedig úgy pattog az óriási mellük, mint a similabda (mondjuk én csak a sorozat legelső részével játszottam, ezt a nevetséges hibát bizonyára az óta valamennyire orvosolták a fizikaprogramozók). Mi több, a női karakterek bájaira egy külön játék is íródott, a 2003-ban kizárólag Xbox-ra megjelent *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*, ami mint az a címből is kiderül, egy strandröplabda játék, melyben Kasumi, Lisa, Tina, Ayane, Lei Fang, Christie, Hitomi és Helena ismét falatnyi bikinikben és egyéb szexis cuccokban bolondítja a férfijátékosokat, még ha csak virtuálisan is. Sőt, mint az köztudott, még egy nude patch-et is rá lehet ereszteni a játékra, mely hatására a virtuális lányok megszabadulnak minden maradék gátlásuktól és ruhadarabjuktól is. :)

De az 1994-ben indult *Tekken* sorozatban és az 1995-ben indult *Soul Edge* sorozatban (melybe beletartozik a *SoulCalibur* és a *SoulCalibur II* is természetesen) is szerepelt pár mutatós leányzó! Az előbbiből talán az ír bérgyilkosnőt, Nina Williams-et emelném ki, aki hamarosan saját PS2 játékot is kap *Nina* címmel, továbbá a bolondos kínai kislányt, Ling Xiaoyut és a brazil capoeirás csajt, Christie Monteiro-t, az utóbbiból pedig Takit, a kunoichit, Talimot, a sámánlányt és Isabella „Ivy" Valentine-t, a nagyon frankó és egyedi dominát.



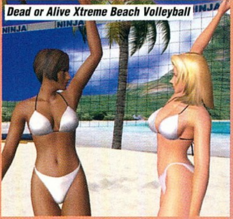
Talim



Kitana



Sonya



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball



Yie Ar Kung-Fu



RPG ÜDVÖSKÉK



Yuna

A bunyós cuccok mellett a szerepjátékokban is elég régen és nagy számban megjelentek már az irányítható női karakterek, igaz többnyire vagy csak mellékszereplők voltak (kevés kivétellel), vagy kidolgozatlanok (mondjuk egy *Diablo* jellegű hentelős RPG szerűségben tök mindegy volt, hogy milyen nemű karakterrel játszottunk). Rengeteg nevet és játékcímet lehetne itt is felsorolni, elsősorban természetesen a legeslegnépszerűbb RPG sorozatot kell megemlítenem, ami egyben a legközkedveltebb RPG-s csajokat is tartalmazza. Az 1987-ben NES-en indult, mára rengeteg portot és folytatást megért játéksorozat címe természetesen *Final Fantasy*, ezen belül is talán a hetedik, nyolcadik és tizedik rész (no meg az *X-2*) az, ami igazán karakteres és népszerű hölgyeket vonultatott fel. Ilyen volt többek között Aeris Gainsborough (*FFVII*), Tifa Lockheart (*FFVII*), Selphie Tilmitt (FFVIII), Rinoa Heartilly (*FFVIII*), Quistis Trepe (*FFVIII*), Yuna (*FFX, FFX-2*), Rikku (*FFX, FFX-2*) és Paine (ha jól tudom ő csak az *FFX-2*-ben szerepelt). A számtalan további RPG-s hölgy közül csak kettőt említenék még meg, mivel őket tartom még a fentiek mellett a leghelyesebbeknek: Koudelkát, a *Koudelka* című, 1999-ben PS1-re megjelent eléggé felejthető RPG cuki főhősnőjét, és Kidet, a szintén 1999-ben PS1-re megjelent *Chrono Cross* szintén ennivaló lánykáját.



Tifa



Kid



Koudelka



Aeris Gainsborough

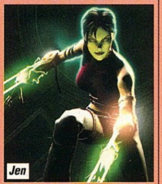
3D-S AKCIÓHŐSNŐK



Cate Archer

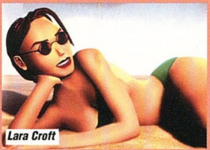
Nem lenne teljes a cikk Lara Croft, az 1996-ban Saturnon debütált *Tomb Raider* játéksorozat hősnője nélkül, hiszen egyrészt messze ő a legismertebb női videojáték karakter, másrészt szerintem vele indult meg igazán a női emancipáció a játékvilágban és egyben a női játékkarakter boom is. Feltételezésem szerint kisebb részben azért, mert a fejlesztők látták, hogy a *Tomb Raider* milyen sikeres, és a sikerének egyértelműen kulcsa a nehézbombázó főszereplője is, így ők is próbálkoztak hasonló trükkel, nagyobb részt azonban a robbanás törvényszerű volt, akkoriban ért el ugyanis arra a pontra a technológiai fejlettség, hogy már 3D-ben is lehetett egész jó bőr csajszikat valós időben megjeleníteni, nagyrészt emiatt született meg maga a *Tomb Raider* is. Kezdetben a *Tomb Raider* egyeduralkodó volt, a konkurens fejlesztőktől csak gyenge utánzatok láttak napvilágot, nem is túl nagy számban, de 1-2 év múlva megindultak csőstül az igazán jó, *Tomb Raider*hez hasonlóan többnyire külső nézetes akciójátékok is, melyek többsége szintén a *Tomb Raider*hez hasonlóan női főszereplőt alkalmazott. Sok esetben nem is az adott sztori miatt, hanem csak azért, mert az ilyen játékokkal többnyire férfiak játszanak, akik természetesen szívesebben bámulják egy dögös leányzó hátsóját (ugye külső nézetes anyagokról van itt elsősorban szó), mint egy férfiét, állítólag maga Toby Gard is pont ebből a megfontolásból hozta létre Larát annak idején. Ebben szerintem is lehet valami, ugyanakkor azzal is megtoldanám a gondolatmenetet, hogy a játékos hölgyek is legalább ilyen szívesen bámulnak női karaktert (no persze a közvélemény-kutatásom a témában nem tízezres kontrolcsoportról volt mintavételezve), zavarni semmiképp nem zavarja őket, ergo a külső nézetes játékokban tényleg előnyösebbek a női karakterek mindenki számára.

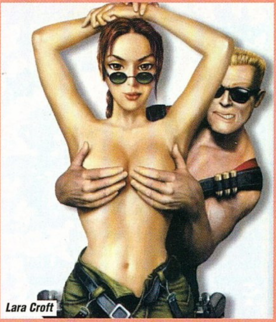
A *Tomb Raidert* aztán követte a szintén 1996-ban PS1-en debütált, több gépen két részt megért *Pandemonium* sorozat, melynek választható hősnője, Nikki az első részben még jelentéktelenebb volt, ám a második rész reklámkampányában már egy lengén öltözött bombázóként csábította a leendő vásárlókat. Aztán ott volt az 1997-ben PS1-en indult *Nightmare Creatures* sorozat is, mely első részének Nadia F. nevű válaszható hősnője sem volt rossz, és frankó egyedi ruhát hordott, de ott volt a *Deathtrap Dungeon* is, ami 1998-ban jelent meg PC-re és PS1-re, abban az egyik irányítható karakter egy alulöltözött domina volt, és ott volt az 1999-ben PC-n indult *Drakan* sorozat is, melynek Rynn nevű, hosszúcombú és nádszálderekú főszereplőnőjét egy lélegzetelállító szépségű, ámde ismeretlen (egyes orosz pletykák szerint Myrna Blankenstein névre hallgat) modellről mintázták. Szintén említést érdemel az 1999-ben PS1-re megjelent akció-RPG, a *Threads of Fate* (*DewPrism* néven is ismert) lökött és jellemében a játék stílusához képest nagyon jól kidolgozott, Mint nevű választható hercegnője, a 2000-ben PC-n és Mac-en debütált *Heavy Metal F.A.K.K. 2* Julie Strain nevű hősnője, akit természetesen Julie Strain softcore pornósztárról mintáztak, és a lilahajú Konoko, a 2001-ben PC-re, PS2-re és Mac-re megjelent *Oni* című verekedős-akciójáték anime ábrázolású hős-



Jen


Julie Strain


Lara Croft


Lara Croft


Konoko


Mona Sax

nője is. Aztán ott volt még Mona Sax, a noiros femme fatale, a 2001-ben PC-n indult *Max Payne* sorozat mellékszereplője, akit mondjuk csak a második részben lehetett irányítani egy keveset, továbbá az 1999-ben először PC-n megjelent *Urban Chaos* rendőrnője, D'arci is, aki Elena mellett egyike a nagyon kevés fekete női karakternek. De említést érdemel Alice is, a 2000-ben PC-re és Mac-re megjelent *American McGee's Alice* nem túl vonzó, de annál őrültebb és jobban eltalált, nagyon Tim Burtonös ábrázolású hősnője, továbbá Elexis Sinclaire is, az 1998-as PC-s *Sin* főellensége, aki ugyan tudtommal nem irányítható, de az egyik legnépszerűbb női karakter, továbbá Nina, a 2003-as PC-s FPS, a *Nina: Agent Chronicles* hősnője is. Az akciójáték blokk végére hagytam két nagy kedvencemet, az 1960-as években élő, nagyon stílusosan öltözködő, dögös ügynöknőt, Cate Archert, aki szintén FPS hősnő, így többnyire csak az átvezető részekben látható, ő természetesen a 2000-ben PC-n indult *No One Lives Forever* sorozat Mitzi Martin színésznőről modellezett főszereplője, továbbá szintén nagyon kedvelem a 2003-as PS2-es *Primal* tetkós hősnőjét, a félig démon Jennifert is.

TÖBBNYIRE OKOS NŐK A KALANDJÁTÉKOK VILÁGÁBÓL

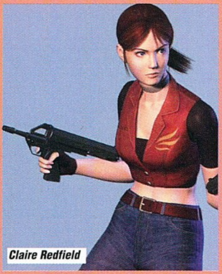

Nicole Collard

Bár számos különbség van köztük, mégis egy kalap alá veszem a klasszikus kalandjátékokat és a túlélő-horrorokat, hiszen ez utóbbiak is kalandjátékok elsősorban, csak kizárólag horror téma körül bonyolódnak, és több-kevesebb akcióelemet is tartalmaznak.

A túlélő-horrorokban a fejlesztők szintén nagyobb arányban szerepeltetnek nőket, véleményem szerint részben a *Tomb Raider*nél leírtak miatt (a többség szívesebben bámul egy formás leányzót), részben pedig azért, amiért a horrorfilmesek is, a védtelenebb nőkért ugyanis még jobban lehet izgulni, ha egy szörny kergeti őket. A témában említést érdemel Aya Brea, az 1998-ban PS1-en indult, RPG elemekkel is dúsított *Parasite Eve* sorozat anime beütésű rendőrnője, Regina, az 1999-ben szintén PS1-en indult *Dino Crisis* sorozat vörös hajú katonanője, Aline Cedrac, az 1992-ben PC-n indult *Alone in the Dark* sorozat számos gépre megjelent negyedik részének választható hősnője, és Rayne, a 2002-ben több gépen egyszerre debütált BroodRayne félvámpír (dhampir) ügynöknője is. De persze a két legismertebb és legnépszerűbb túlélő-horror sem maradhat ki a felsorolásból. Az 1996-ban PS1-en indult *Resident Evil* (*BioHazard*) sorozat Claire Redfield vadmotoros és Jill Valentine speciális rendőrnő személyében két nagyon dögös és meghatározó női karaktert is adott a játéktörténelemhez (meg néhány továbbit is), az 1998-ban szintén PS1-en indult *Silent Hill* sorozat pedig két nagyon élethszagú, hihető hölgyet, Mariát és Heathert (de Angela Orosco sem volt piskóta, és néhány további mellékszereplő is ki volt dolgozva rendesen).


Elaine Marley

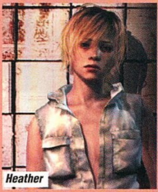

Maria


Claire Redfield


Jill Valentine


Aya Brea

A túlélő-horrorokkal szemben a klasszikus kalandjátékok már nagyon régen is alkalmaztak női karaktereket (ilyen volt például Wendy és Razor a *Maniac Mansion*ben), és ma sem estek át a ló túloldalára, nem viszik túlzásba a dolgot, mellesleg, ahogy a *Silent Hill* és az *Alone in the Dark* sorozatokban, ezekben is többnyire inkább élethű és nem annyira bombázó külsejű, de belsőre annál érdekesebb női karakterekkel találkozhatunk. Különösen igaz ez újabban, lásd például az 1999-ben PC-re megjelent *The Longest Journey* álmodozó, vézna tinilányát, April Ryant, az 1996-ban PC-n indult *Broken Sword* sorozat francia fotoriporternőjét, Nicole „Nico" Collard-t és Kate Walkert, aki egy befásult, unalmas, karrierista ügyvédnőből kalandokra éhes kvázi gyermekké fejlődött fokozatosan a 2002-ben PC-n indult két részes *Syberiá*ban. De említést érdemel még Zanthia is, a *Legend of Kyrandia* sorozat varázslónője (ha jól emlékszem csak a második részben volt irányítható, ott azonban ő volt az abszolút főszereplő) és a komikus Elaine Marley kormányzónő is, Guybrush Threepwood, a *The Secret of Monkey Island* sorozat főhősének szerelme (aki emlékeim szerint nem volt irányítható, viszont nagyon közkedvelt női karakter).


Heather


Kate Walker

FUTOTTAK MÉG...


Ulala


Ai Fuikami


Lula

Mindenképp szót érdemel még Sarah Kerrigan hadnagy, aki egyben a Pengék Királynője, már csak azért is, mert a GameSpoton ő lett Lara Croft után a második legnépszerűbb videojáték-hölgy, aki – ha jól tudom, de ezzel a játéksorozattal soha nem nyomultam – egy pozitív emberből gonosz zerg vezérré vált RTS karakter, az 1998-ban PC-n indult, *Starcraft* című játéksorozat egyik főszereplője. Szintén érdekes még a testéből élő bombázó sztriptíztáncosnő, prostituált és egyben üzletasszony Lula, a valószínűleg legerotikusabb európai videojáték-leányzó (Japánban ugye vannak még keményebb hentai játékok is), aki az 1998-as PC-s *Lula: The Sexy Empire*-ben debütált, azóta pedig több további játékban is közszemlére tette már a bájait, még flipperben és *Tamagotchi* klónban is. Nagyon bírom még Ulalát is, amivel bizonyára nem vagyok egyedül, ő az 1999-ben DC-n indult *Space Channel 5* című, retrofuturisztikus táncos játéksorozat főszereplője, egy nagyon egyedi kinézetű TV riporter, a küllemét mondjuk a Sega engedély nélkül nyúlta le a Deee-Lite nevű banda Lady Miss Kier művésznevű és Kierin Kirby polgári nevű egykori énekesnőjéről, a 750 ezer dolláros per talán még most is folyamatban van. Legvégül pedig megemlíteném még egy játékokban szereplő virtuális hölgyet, Reiko Nagasét, aki egy kicsit kakukktojás, hiszen nem irányítható egy játékban sem, sőt nagyon átlátszó, hogy csak reklámfogásnak használják. Ettől persze még ugyanúgy ott van a szeren, ő egyébként az 1993-ban játékteremben debütált *Ridge Racer* sorozat reklámarca, tekinthetjük főként játékiparban foglalkoztatott virtuális modellnek, idolnak, idorunak is, amilyen például Ananova, Kyoko Date, Ai Fukami és Webbie Tookay. Aki véletlenül nem ismerné, ő egy nagyon helyes, modell alkatú japán virtuális leányzó, aki a nagy sztárokhoz hasonlóan többek között időnként naptárat is ad ki, majdnem fotorealisztikusan emberi, és nagyon aprólékosan van modellezve, de egy hangyányi anime beütése mégis van. Az ő hátterét is nagyon kidolgozták annak ellenére, hogy egy játékban sem terelgethetjük, bizonyára azért, hogy azok az elborult otakuk, akik képesek ténylegesen beleszeretni egy virtuális nőbe (én is ismerek ilyet), még jobban rákattanjanak a *Ridge Racer*ekre, lehet tudni rengeteg adat mellett még a kutyája nevét (Rickee) és a nagyapja foglalkozását (űrhajós) is, ez már kissé beteges.

ZÁRSZÓ

Természetesen a felsorolást még nagyon hosszan folytathatnám, de sajnos ennyi hely jutott a témának, és már nagyon közeledik a lap alja, valahol pedig meg kell húznom a határt. Összefoglalva tehát már most is nagyon sok dögös nőci szaladgál a konzolos és számítógépes játékokban, a trend pedig egészen biztosan nem fog itt megrekedni, a rohamos technológiai fejlődés hatására csak még részletesebb, poligongazdagabb és ezek által élethűbb női figurákra (és természetesen a hölgyek örömére ugyanez igaz a férfi karakterekre is) számíthatunk a jövőben is. Ez pedig jó, csak így tovább játékipar! *Credo*









HARDVER ROVAT

MADCATZ TERMÉKBEMUTATÓ

A MadCatz termékek elárasztották boltjainkat. Olyan mértékben nagy mennyiségű áru érkezett az utángyártott kiegészítőkkel foglalkozó cégtől, hogy ismételten termékbemutatóra adtuk fejünket a múlt szám GC kiegészítőiről, illetve a hangfalakról írt ismertetők nagy sikere után. Mivel tényleg rengeteg mindent kaptunk, el kellett döntenünk, miről is írunk elsőként, és végül a „vezetékek" kategória került ki győztesen. Ezeket külön kategóriákban tesztelem le, géptípustól függően, így értelemszerűen láthatjátok, melyik platformhoz mit találhattok az üzleteinkben. Érdemes egyébként akkor is benéznetek valamelyik shopba, ha a kábelek közül nem találtok szimpatikust, mivel a joy-ok között is jött pár igen jól kinéző/használható darab... (Például a PS2-höz tartozó RetroCon elnevezésű cuccba egyből beleszerettem. Ez egy olyan irányító, ami szinte egy az egyben a régi NES formáját mintázza, annyi különbséggel, hogy rajta vannak az analóg karok, valamint az L, R gombok is. Nagyon pofás darab... igazi „must have" termék.) De nézzük a jelenlegi két oldal résztvevőit! Első árucikkünk a géptípustól független Scart elosztó.

UNIVERSAL RGB SCART

Ki nem találkozott még az örökös problémával, ami megkeseríti az konzolosok hétköznapjait egy-egy új, tévéhez csatlakoztató szerkezet megvásárlásakor? Gondolok arra az esetre, mikor hazavisszük a frissen magunkévá tett játékgépünket, videónkat, DVD lejátszónkat, amire már régóta gyűjtögettük kevéske pénzünket. Amikor pedig eljön a pillanat, hogy összedugjuk a tévével, kiderül, hogy RCA csatlakozásunk egyáltalán nincs, az egyetlen Scart aljzat pedig már foglalt a kisöcsi „Polystation Limited Edition Dragonball Version" jóvoltából. Ilyenkor jönne az anyázás, a ki-be dugdosás (a „ki" és „hol", mit fogalom tetszés szerint megválasztható), meg a fejvakarás...

De nem jön, mert ekkor kell elővenni ezt a kis téglalap alakú szerkezetet, amit a MadCatz adott ki. Az URS, mint említettem, egy téglalap alakú (a végeinél lekerekített), az alján tapadókorongokkal ellátott, fekete kis kütyü, amihez tartozik még egy szintén fekete, 90 centis kábel is, a végén Scart dugóval. Ez utóbbit kell a tévébe (vagy videóba...) csatlakoztatni. Az alapszerkezeten pedig négy Scart aljzatot is találunk, amibe akár az egész jelenlegi konzolgeneráció belefér! Ezzel meg is van oldva a helyhiány, mivel innentől nem kell ki-be húzogatni a dugókat, csak egyszerűen az elosztón található kis kapcsolót kell átállítani a megfelelő számú aljzatra, amivel már használhatod is az ahhoz csatlakozó gépet. Bár nekem három aljzat is van a tévémen és így nincs szükségem erre a jó kis elosztóra, el kell ismernem, hogy remekül megoldja az ilyen jellegű hiányosságokat. Így akinél már merült fel a korábban leírtakhoz hasonló probléma, az nyugodtan vegye meg ezt a kis drágaságot... Főleg, hogy még az ára sem valami nagy összeg. Ráadásul a tapadókorongoknak köszönhetően akár még a szekrény hátára, oldalára, vagy aljára is felrakhatjuk. Bátran ajánlom!

Universal RGB Scart
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 3999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Ha nincs elég Scart aljzatod, ez az ideális megoldás!

PS2 TERMÉK - EXTENSION CABLE

Túl nagy a szobád? Túl rövid a PS/PS2 irányítójának kábele? Szinte már belemászol a tévébe, hogy játszhass? Akkor ez a hosszabbító zsinór pont neked lett kitalálva. Külalakra olyan, mint a jojó... de jójóval többet takar! A gömbszerű képződményből 2.1 méteres vezetéket tekerhetünk le, a végén található dugót pedig a gép-joy aljzatával kell összegyógyítani. Amikor pedig elhúztuk az ágyig/székig/fotelig a hosszabbítót, akkor csak a kontrollert kell beledugni az ezen látható aljzatba. Egyszerű kezelés, nagyszerű eredmény... így már a nagy szobával rendelkezőknek sem kell a tévével egybeforrva játszania. Összetekerve ráadásul kevés helyet is foglal, így játék után a szekrényben is el lehet helyezni, nem kell a kábelek között bukdácsolni. Személy szerint fekete (egyszerű, de igazi klasszikus, ráadásul fekete PS2 mellé tökéletes), kék (Aqua géphez megfelelő), valamint átlátszó kristály (ez alapból olyan jó, hogy bármihez illik) színekkel találkoztam. És ezek után mondja valaki, hogy nem számít a méret! ;)

Extension Cable
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Kiváló vétel nagyobb mérető szobákba.

PS2 TERMÉK - S-VIDEO/AUDIO CABLE

Modernebb tévékkel rendelkezőknek ajánlható ez a kábel, mivel jóval tökéletesebb minőséget biztosít mind vizuális, mind audio élmény terén, mint a Scart, illetve a hagyományos RCA csatlakozók. *Tisztább kép, tisztább hang...* akár ez is lehetne a jelszó. Bár igazából nekem már a 82 centis, Pro Logic-os Philips készülékem is tökéletes minőséget képvisel, köszönhetően a Pixel Plus technológiának, de szerintem akinek lehetősége van rá (magyarul: van a tévén ilyen aljzat), annak érdemesebb azért ezt a láthatóan jobb látványt/hangzást kipróbálnia. Főleg, hogy még csak nem is drága. A zsinór két méteres, így nem kell félni attól sem, hogy nem lesz elég a kábel a két készülék közé.

S-Video/Audio Cable
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Élvezd a tökéletes minőséget...

PS2 TERMÉK - 4-PLAYER UNIVERSAL MULTI-PORT

Készül az igazi PS2-es sportjátékos parti, pia a hűtőben, a csajok otthon maradtak, a gépben pedig ott pörög valamelyik focis/hokis/kosaras korong. Azonban a gép remek kialakításának köszönhetően csak két port áll a játékosok szolgálatára, így ki van csukva a négyes akció élménye. Ilyenkor kerül elő a fekete színű, dagadt bumerángra hajazó elosztó, amit csak be kell helyezni az egyes portba, majd beleépíteni a négy aljzatába a kontrollereket. Így már sor is kerülhet az önfeledt csatározásra. Ketten kettő ellen, vagy négyen a gép ellen... igazságtalan küzdelemnél pedig három az egy ellen felállásban. Igen nagy élmény tud lenni ez a többes összejövetel, ezt tapasztalatból mondhatom! Ami egyedüli probléma, hogy kevés játék támogatja a lehetőséget. Ami pedig van, az is leginkább csak valamilyen sportprogram... más alig található a palettán. Jó lenne pár lövöldözős/hentelős stuff, igazi mészárlásokhoz. Az elosztó egyaránt használható a PS/PS2 gépekhez, egyedül csak annyi a teendő, hogy a két dugó közül a megfelelőt használjuk (rá van írva a hátára, melyik kell a kívánt géptípushoz). Tehát pozitívuma, negatívuma egyaránt van az elosztónak... így mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy mennyire van szüksége rá. Én csak annyi segítséget adok, hogy aki a sportprogramokat nem különösebben szereti, az ne is nagyon ruházzon be rá.

4-Player Universal Multi-Port
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 4999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Nem a legolcsóbb mulatság, de sportrajongóknak kihagyhatatlan a többes élményhez.

PS2 TERMÉK – DVD REMOTE

Bár van már pár fajta DVD távirányító a PS2-höz, árban talán az egyik legjobb vételnek ez a kis szerkezet tűnik. Szép ezüst külsővel rendelkezik (találkoztam még kevésbé kellemes, kék színnel megáldott példánnyal is... de azért az sem csúnya), valamint nem túl nagy méretű, szinte tökéletesen belepasszol egy átlagos tenyérbe. Tartozik még hozzá egy hasonló színű vevőegység is, amit természetesen a kontrolleres portba kell belepasszintani... Aggódni azonban nem kell a ki-be rakosgatás miatt, ugyanis a vevőn van még egy aljzat a joy számára is. A távkapcsoló alapból elemmel van ellátva, így azt sem kell külön vásárolgatni. Természetesen ez igen sokáig működőképes. Átlagos használatnál akár 1-1.5 évig is életben maradhat. Külön jó pont, hogy a kapcsolón beállíthatjuk, mihez szeretnénk éppen használni, így akár a tévénket, vagy a videónkat is irányíthatjuk vele (bár a Philips gyártmányt nem különösebben kedveli, de Sony márkán belül megfelelő módon működik). Egyetlen bajom van vele: ezt a gumiborítású stílust én úgy ismerem, hogy nagyon könnyen hajlamos elkopni, berepedezni a használat során, így nem biztos, hogy egy-két év után is működőképes lesz majd. Bár igazából ekkora összegnél talán ez nem annyira számít. Azért én óvatosabban közelíteném felé ezen okból kifolyólag.

DVD Remote
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 2999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Multifunkciós, kisméretű, nem foglalja feleslegesen a kontroller helyét. Viszont a gumiborítás talán nem a legjobb ötlet.

XBOX TERMÉK – SCART CABLE

Ez az a csatlakozó, aminek túl sok értelmét nem látom. 2 méter fekete kábel, normál X csatlakozó, valamint a másik oldalán Scart dugó, ami igazából nem nyújt többet, mint a géphez már alapból adott zsinór. Egyedül akkor érdekes, ha valakinek valamilyen okból kifolyólag meghibásodott/elveszett az eredeti vezetéke... Ebből kifolyólag pedig szüksége van egy újra, de nem akar sokat rohangálni miatta, vagy nem szeretne sokat költeni rá.

Scart Cable
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Hiánypótláshoz megfelelő ár.

XBOX TERMÉK – S-VIDEO/AUDIO CABLE

Igazán többet itt sem tudok elmondani, mint PS2-es tára esetében. A jobb kép, hangminőség kedvéért érdemes beszerezni. Főleg, hogy nem is egy nagy összeg. A kábel 2 méteres és „katonazöld" színben pompázik, így a legjobban azoknál mutat, akiknek ilyen gépük is van. Most is fontosnak tartom megemlíteni vásárlás előtt, hogy mindenki nézze meg a tévékészüléken, van-e annak speciális S-Video csatlakozása (értelemszerűen a régi fekete-fehér masinákon pl. biztosan nincs ilyesmi).

S-Video/Audio Cable
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Továbbra is élvezd a tökéletes minőséget...

XBOX TERMÉK – EXTENSION CABLE

Ez is egy joy vezetékhosszabbító kábel, csak normál, hagyományos kivitelben... Avagy nincs jojó forma, letekerhető zsinórral. Bár az X kontrollere szerencsére alapból elég hosszú vezetékkel van ellátva, azért ennél is felléphet a nagyobb szobákkal való kompatibilitás veszélye. Erre a problémára nyújt orvosságot az EC. Az X-es irányító ugye úgy van megoldva, hogy a géphez csatlakoztatható rész egy elég rövid kis zsineg, aminek a másik végén a már jóval hosszabb controllerben végződő vezeték található. A kis dobozkában pont a géphez csatlakoztatható rész van, csak éppen egy 2.1 méteres változatban, így kábé 2 méterrel toldjuk meg az alaphosszúságot. Ez pedig már azért mindenhova elégségesnek számít. Színekben van választék, én fekete, piros, kék, valamint „katonazöld" verzióban találkoztam vele... remélhetőleg lesz a gyönyörű kristály változatban is (csodaszép az a gép... le is cseréltem rá gyorsan a legelső szériás – kicsit öregecske – fekete masinámat).

Extension Cable
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Megfelelő hosszabbítás, ha túl nagy a szobánk.

GB TERMÉK – ULTRA LINK SP

Hasonló tudással rendelkező link kábel, mint amiket más cégek is kiadtak idáig. Alkalmas GBC, GBA, valamint SP gépek csatlakoztatására. A 2.1 méteres (kristály színű) kábel három csatlakozóval rendelkezik. Ebből kettő alkalmazható (a két egymással ellentétes végződésen található) a linkeléshez, a harmadik pedig további kábelek/gépek összekapcsolását segíti. A vezeték közepén található egy kis kapcsoló GBC, GBA feliratokkal. GBC beállításra abban az esetben lesz szükség, ha két különböző gépet kapcsolunk össze, vagy ha két GBC-ről van szó. Két GBA, vagy SP esetében értelemszerűen a GBA verziót kell használni. Linkelhető játékoknál tehát nagyon jó kis vezetékről van szó, de én mondjuk valamiért nem nagyom vágyom az ilyen GB csatákra, inkább a GB Player-t részesítem előnyben... rádásul nem is nagyon láttam még egymás mellett álló/ülő emberkéket, ahogy veszettül nyomogatják összekötött GB gépeiket. Bár azért egy SF például biztosan nagyszerű élmény lehet így (de ismeritek a mentalitásomat – én nem vagyok oda a kézi kütyükért, inkább a tévére köthető dolgokat favorizálom). Azonban akinek ilyesmire van szüksége, az keresve sem találhat jobbat. Száz szónak is egy a vége: ha link kábel kell, erre van szükséged!

Ultra Link SP
Kiadó: MadCatz
Beszerezhető: 576 Shop
Jelenlegi ára: 2499 Forint (576 Shop)
Véleményezés címszavakban: Tökéletes választás, amennyiben linkelni szeretnél.

MADCATZ.COM

Nos, hát ennyi fért bele ebbe a két oldalba... illetve ennyi kiegészítő került kezembe Martin jóvoltából. A boltjainkban beszerezhető összes MadCatz terméket az www.576.hu oldalon tekinthetitek meg az internetes áruházunkban, de ha szeretnéd tudni, mi minden jelent meg a cégtől, akkor a www.madcatz.com oldalon is lehet nézelődni. Mivel kábelekről van szó, a minőségre többnyire nem lehet panasz (vezetéket még talán egy vállalatnak sem sikerült elszúrni), egyedül a DVD távirányítóval kapcsolatban vannak aggályaim, de ezt már leírtam annak tesztjénél is. Remélhetőleg sikerült kielégíteni információéhségeteket és most is elégedettek vagytok ezzel a két oldallal. Azonban mielőtt még hátradőlnétek az átolvasása után, lapozzatok tovább, mert továbbra is rengeteg izgalmas teszt, illetve olvasmányos írás vár Rátok, ha átrágjátok magatokat a teljes magazinon. Jó szórakozást hozzá...:)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu











Valley Forge Convention Center – a tett színhelye.



Blaster (Atari 5200). Ez valójában a Robotron: 2084 folytatása. A prototípus 1984 óra pihent az archívumok mélyén...



Ilyen volt a JagDUO...

PHILLY CLASSIC 5 – PHILADELPHIA, MÁRCIUS 20-21.

Eljött, itt van. Na nem Barba papa, csupán az ötödik alkalom, hogy megrendezésre kerüljön a keleti part legnagyobb és legtekintélyesebb retrofesztiválja, a Philly Classic.

Idén már nem is annyira retro, mint pusztán fesztivál – a videojáték és a videojátékosok nagy népünnepélye, amolyan megkésett, tavaszi Computer Karácsony.

Volt itt minden, immáron tényleg a gyökerektől (a világ első videojáték konzoljának, a Magnavox Odyssey-nek prototípusától) egészen a kortárs szórakozásig (prominens képviselő: Xbox). Ingyenes játékra (free play) állított játék-nyitvatartási ideje volt. A pénteki „szakmai" napot szanálták – három nap helyett a hepaj csupán két napon át dúlta fel a philadelphiai Valley Forge Convention Center nyugalmát. Szombaton, akárcsak tavaly, délelőtt tízkor nyitottak – hogy mindenki meglepetésére kiderüljön, idén sokkal több „élő legenda" látogatott el ide, mint korábban bármikor.

Itt volt Tommy Tallarico – mindenkor videojáték-zeneszerző (Earthworm Jim, MDK, Maximo, Unreal 2, Street Hoops) és TV-sztár (említett G4 csatornán), aki tapasztalatairól mesélt, vagy Leonard Herman videojáték-történész (a Phoenix: The Rise and Fall of Videogames c. remek könyv szerzője), aki magával hozta Ralph H. Baer (minden videojátékok szülőatyja) Odyssey-prototípusát, az erre az alkalomra restaurált Barna Dobozt.

Volt Howard Scott Warshaw, legendás Atari programozó, aki a Yar's Reven-dig egy időben állítólag még arra is voltak tervek, hogy a játékot tematikailag az A-Team (Szupercsapat?) tévésorozathoz igazítják.

Eljött újra a tavalyi buli sztárvendége, Cindy Morgan színésznő (Yori és Lora szerepében láthattuk a hölgyet a Disney 1981-es Tron c. komputer-generálta filmjében), és itt volt Joe Grand, a Hardware Hacking című könyv szerzője, hogy vadul dedikáljon (a könyv 120 oldalon tárgyalja a konzolbuherálást, kezdve az egyszerű Atari 2600-as módosításoktól egészen a PlayStation 2 garancia hatékony elvesztéséig – érdekes, tanulságos olvasmány lehet).

A kevésbé ismert szereplők között olyan arcokat üdvözölhettünk, mint Chris Pence játéktermi technikus, aki ügyes kis workshopot tartott arról,



ingyenesen nyúzható játékterme a nyitás előtt...



...hogy most előkerüljön, és egyértelműen bizonyítsa: Eugene Jarvis nem véletlenül vált Jeff Minter bálványává.



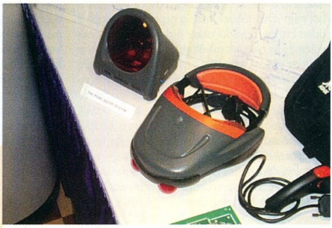
...az Atari Jaguar II prototípus,



...és a nyitás után. Kuriózumok: három képernyős Hard Drivin', Nintendo PlayChoice és a DECO magnókazettás játéktermi kabinet.



A Williams Electronics ritkaságszámba menő játéktermi Pong-klónja, a Paddle Ball. Cassidy Nolen, az AtariOnline.com házigazdája cipelte magával.



a JagVR virtuális valóság rendszer,

termi gépek (50 pompás állapotban ragyogó masina minden érából, a korábbi alkalmakkal ellentétben most nem a QuarterArcade, hanem a Videotopia felajánlásában), játékok, versenyek, híres arcok és erőteljes média-jelenlét (a bulit élőben közvetítette az amerikai G4 videojáték-csatorna). Hatalmas kirakodóvásár és eszmecsere-aréna, ritkaságok, régiségek és furcsaságok.

Ami változott a tavalyi felálláshoz képest, az elsősorban a PC5 tényleges ge és a sikeres Raiders of the Lost Ark után sikerrel vitte lejtőre a cégek cégét nem kevésbé legendásan botrányos minőségű E.T. játékával (a cég kereken 2 millió nyakán maradt példányt volt kénytelen annak idején bezúzni, majd elásni a nevadai sivatagban – nagy sztori).

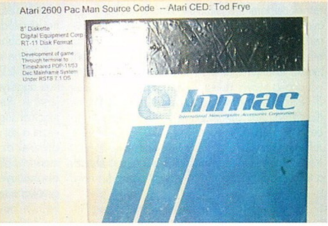
Howard a Philly Classic 5-ön mutatta be Saboteur című játékát (Atari 2600), mely éveken át vergődött az Atarinál – valahogy soha nem bírták kiadni, pe-hogyan építsünk otthon PC-alapú játéktermi gépet – gondosan bemutatva a munkafolyamat minden egyes fázisát, az alapvető tervezéstől egészen a gyakorlati kivitelezésig, beleértve mindennemű asztalosmunkát. Chris professzionális felújító – több, mint 50 flipper és megszámlálhatatlan játéktermi videojáték tetőtől talpig való felújítása szerzett érdemeket személyének.



A legnagyobb kínálat idén is a legvénebb masinákra volt – Atari VCS-re, ColecoVisionre, Intellivisionre, Atari 5200-ra.



Az Atari Museum logója. Prototípusokat és más érdekességeket állítottak ki.



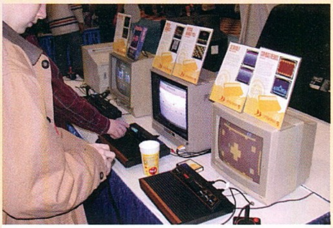
...vagy a Tod Frye VCS Pac-Man forráskódját tartalmazó 8"-os floppy lemez. Aki járatlan a történelemben, annak ez csupán egy lemez volt. Aki nem, annak valami olyan, mint a tőr, amit Brutus Julius Cézárba mártott.



Aimee Dingman művésznő színpompás, videojáték-alapú festményei. Két nap alatt mindent elkapkodtak. Szó se róla, egy decens kis Berzerk bármelyik modern nappaliban jól mutatna.



Adventure II. Warren Robinett legendás VCS kalandjátékának folytatása az év második végében kerül forgalomba, immáron Atari 5200-ra. Ha a cím semmit nem mond, megpróbáljuk kontextusba hozni: olyan ez, mintha 25 év múlva hirtelen megjelenne a Shenmue III.



Régi rendszerek, vadonatúj játékok.



Gazdag játékkínálat az AtariAge standján Atari 5200 SuperSystemre, és 8-bites Atari házi számítógépekre (400, 800 XL/XE).



Az is megtalálta a számítását, aki csak vásárolni jött. A PeCsa bolhapiac kínálatát tessék felszorozni cirka háromszázötvennel.



A fura import játékok kedvelői se csalódtak: az első nap dobolhattak a Taiko no Tatsujinnal, a másodikon multiplayer módban próbálhatták ki magukat a Beatmania DX-ben.



A Pixels Past átalakítói. Segedelmükkel a modern számítógépek USB bemenetére tűzhetők a régi Atari joystickek és kiegészítők. A klasszikus Atari joy nyújtotta joyt és kényelmet nem sok minden pótolhatja.



A legnagyobb címek, a legpatinásabb vasakon, a lehető legbarátságosabb környezetben.



Homestar Runner RPG. Paul Slocum készülő Atari 2600 kalandjátéka.



Friss konverziók is bemutatkoztak: itt két korai Konami játék (Yie ar Kung Fu, Ping Pong) prezentálja magát az Atari 5200-ra. Ismét egy hasonlat: képzeld el, hogy tíz év múlva valaki átírja a HALO-t PS2-re, vagy a Virtua Fighter 4-et GameCube-ra.

Jelen volt Ed Fleming, a Videogame.net – az Államok legdinamikusabban növekvő videojáték-oktatási programjának alapítója is. A szervezet nyári táborokkal, tanfolyamokkal és előadásokkal igyekszik meg törekszik a diákok naprakész felvilágosítására: mit és hogyan kell tenni ahhoz, hogy napjainkban valaki helyet találjon magának az egyre dinamikusabb videojáték-iparágban. Ed és csapata a só során ingyenes szemináriumot tartott a játékdesign alapjairól, „Hogyan tervezzünk videojáték-karaktert?" címmel.

A kreatív közösség olyan csodabogarakkal képviseltette magát, mint Deborah Palicia (aka Ms. Pac-Man), a Pac-Man Collectibles című könyv szerzője. A kiadvány gondosan katalogizálja a nyolcvanas években kitört Pac-láz minden egyes kapcsolt árucikkét, plüssfiguráktól kezdve a müzlisdobozokon át egészen a kis sárga kör képével díszített ébresztőórákig és kirakós játékig. Ms. Pac-Man 400 meghökkentő fényképpel izesített könyvét a helyszínen dedikálta. Hasonlóan tett Roger E. Pedersen játéktervező öreg, de ma is aktuális „Game Design Foundations" (A játéktervezés alapjai) című kiadványával.

Aimee Dingman festőnő videojáték-inspirálta festményeivel sokkolta a kis- és nagyérdeműt. Beszámolónk képes része megpróbál ablakot nyitni a művésznő világába – a vicc az, hogy képeit nem is olyan egyszerű reprodukálni (nem is említve azt a tényt, hogy festményei jelképes összegekért – 15-25 dollárért találtak gazdára, annyi pénzből pedig rendes alapanyagot is nehéz vásárolni a jó munkához).

A hírességek és leendő hírességek mellett a Philly Classic legnagyobb húzóereje természetesen az új játékok, régi gépekre. Továbbra is ez a retro-E3: a legnagyobb olyan seregszemle, ahol friss, ropogós fejlesztésekbe, vagy kereskedelmi forgalmazást korábban soha nem látott játékokra bukkanhatunk. Ez a trend igazából azért érdekes, mert ma még az Atari 2600, vagy a Jaguar kap itt új játékokat – 10 év múlva azonban valószínűleg már a Dreamcast, a PlayStation 2, a Kocka, vagy az Xbox. Az itt bejelentett, bemutatott, vagy éppen rögvest áruba is bocsátott új játékokról képeket is szereztünk, Cassidy Nolen új VCS felhozatalának kivételével (Polo, Frog Pond).

A show vasárnap ötkor zárt, és a kétnapos, $15 dollárra kopasztó belépőjegy ellenére idén több, mint 2500 látogatót vonzott (a tíz éven aluli ifjú játékosok számára a belépés felnőtt kíséret mellett ingyenes volt). A szervezők és a kiállító, kufárkodó kereskedők maximálisan elégedettek voltak ezzel a számmal, a számot formáló fizikai tömeg pedig roppant elégedett a rendezvénnyel – a Philly Classic kiállítás tehát jövőre is kitárja majd kapuit.

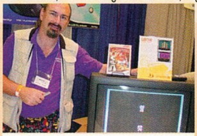
Reiker



Itt debütált az Államok első, kifejezetten retróval foglalkozó magazinja, a Manci Games. A PC5-ön bárki magához szólíthatott egy ingyenes mintapéldányt.



Tetkók, amilyenekkel még Martin se büszkélkedhet.



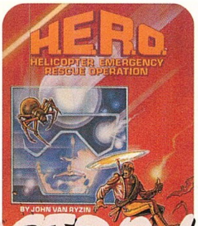
Howard Scott Warshaw és büszkesége, a Saboteur.



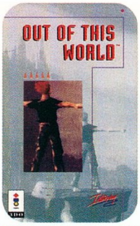
Castle Crisis (Atari 5200). A játéktermi Warlords szinte tökéletes átirata. Újdonság.



Leonard Herman történész, és a Barna Doboz – a világ első videojátékának prototípusa. Bárki kézbe vehette, csavargathatta, macerálhatta, ütheтte és rázhatta – legfeljebb elvezették a biztonsági őrök.









RETRO LELTÁR

Új rovatunk olyan játékok nyomába ered, melyekhez így vagy úgy, de gyengéd szálak fűznek bennünket. Méltánytalanul elfelejtett gyöngyszemek, ritka rendszerek még ritkább csodajátékai, ismert legendák ismeretlen, ám definitív változatai, bizarr hülyeségek, fura koncepciók és mesés ötletek – tömören teret kap itt minden, amivel „játszanod kellett volna, de valószínűleg még csak nem is hallottál róla".

H.E.R.O.

ColecoVision, 1984

Activision / John Van Ryzin / The Softworks

Mikor az Activision a nyolcvanas évek elején kitépte magát az Atari testéből, az emigránsok azzal a céllal vágtak neki a játékkészítésnek, hogy kivívják maguknak a jól megérdemelt megbecsülést és hírnevet. Játékaik dobozán, kazettáján és kézikönyvében is félreérthetetlenül propagálták a szellemi termék mögötti alkotó szellemet: a játék programozóját.

Éppen ezért ma pontosan tudjuk, ki a Helicopter Emergency Rescue Operation (röviden: H.E.R.O.) készítője: a fiatalembert John Van Ryzinnek hívták, és ez volt az első játéka a cégnél.

De micsoda rajt volt ez, uraim! Hősünk Roderick Hero – bányász, akcióhős és feltaláló, aki cseppet sem megszeppenve értesül arról, hogy áll a balhé a bányá-



ban. A bácsikák, akárcsak Mória törpjei, túlságosan mélyre ástak, s jaj – Balrog helyett egy tűzhányó haragját sikerült felébreszteniük. A fiúk most a veszélyes, lávával és vérszomjas teremtményekkel elárasztott járatok foglyai – egyedül Rod az, aki a bányászok közt annyira ász, hogy képes normalizálni a helyzetet.

Célunk minden pályán a járat alján rekedt cimbora kiszabadítása – segítségünkre pedig találmányaink (a lebegést és ereszkedést szolgáló propeller hátizsák, valamint a sisakba épített mikrolézer-sugárvető) mellett csupán egy fél tucat dinamitrúd siet. Valahol ős-Rick Dangerous, igen – de itt még az energiánk is folyamatosan fogy.

A játék legszebb, legjobb konzolos konverziója a gyönyörű és részletgazdag



ColecoVision kiadás, mely talán csak a kontrollerek reakcióideje miatt marad el a pixelre azonos japán MSX számítógépekre írt kiadástól.

Bármelyik változatot válasszuk azonban, meglepve tapasztalhatjuk majd, hogy a játékmenet nyújtotta izgalmak az elmúlt röpke 21 év alatt semmit sem tompultak. Akció-alapmű.

KATO CHAN & KEN CHAN

PC Engine, 1987

Hudson Soft

Kató néni a magyar humor egyik mélypontja, és a dolog ugyanilyen egyértelmű a japán Kató (és Ken) esetében is. Mert ugye ők is humoristák lennének. Cha Kato (Kato-chan) és Ken Shimura (meglepi: Ken-Chan) éveken át borzolták a japán televíziók nézőinek idegeit szombat esténként. A Szeszélyes évszakokszerű show fontos kellékei voltak a bugyuta amatőr videók is – ironikus, de ezek a japán felvételek később az Államokat „America's Funniest Home Videos" címmel támadták be.

A toilette-humor neves képviselőinek népszerűsége a nyolcvanas évek végén már olyan magasságokat penetrált, hogy a komikus-duó saját bejáratú játékot is kapott – recenziónk tárgyát.

A K&K egyszerű, oldalra görgő Wonderboy-klón, ráadásul a rosszabb fajtából. Mint



játék, pocsék irányítással és degenerált pályatervezéssel bír – mint a kultúra egy szelete pedig valahol egy fiktív Terrance és Phillip (lásd South Park) játék szellemi „értékével" büszkélkedhet. Ami miatt tehát érdekes lehet, az éppen a morbid, esetenként botrányos humor. Hőseink hatalmas ürülékkupacokat ugrálnak át, a békés erdei háttérben egy alak vörös fejjel erőlködve éppen a dolgát végzi, a támadásaink között pedig természetesen ott az elmaradhatatlan szellentés. A kaki-akadályverseny játékként azonban fél perc eltelével már el is veszti varázsát.

A K&K ugyan nyugaton is megjelent (J.J. and Jeff címmel), ám erőteljesen cenzúrázva – a gyermekek erkölcseire vigyázó urak kínos pontossággal távolították el a játékból min-



dent, amitől különleges volt, magunkra hagyva bennünket egy pocsék, fantáziátlan ugrabugrával, és szánalmasan rossz kísérletekkel arra, hogy az egész vicces legyen. A japán eredeti legalább eredeti volt. A szellentés is kigyomlálták: hőseink itt egy flakon spray-vel terrorizálják világuk jobbára barna színű lakóit.

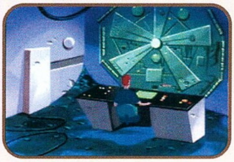
OUT OF THIS WORLD

3DO, 1994

Interplay / Delphine Software

Az Out of this World (vagy ahogy Európában nevezték: Another World) még 1991-ben, kettő darab floppy lemezen, két év fejlesztés után látott napvilágot a szépemlékű Amigán, majd a következő években szinte minden korabeli gépre készült egy átirat, Super Nintendótól Apple IIgs-ig. Aki akkoriban felérte a billentyűket vagy gamepadet püfölt, valószínűleg találkozott vele – aki nem, annak tömören itt a lényeg.

Hősünk Lester Chaykin, a vakító naracsvörös-hajú, bohém ifjú fizikus, aki egy balul elsült részecskegyorsítási kísérlet következtében fura dimenzióban találja magát. A fantasztikus világban nem csak ellenségekre, de társra is lel majd a vesszőfutásban – hiszen haza kéne valahogy keveredni, akár ezer ve-



szélyen át. Ezer veszély pedig lesz. Ez egy militáns, 2D ős-ICO: futunk, lövünk, mászunk, kúszunk és úszunk majd, mindezt tökéletesen mozizserű körítéssel.

A nyers akcióval oltott „cinematique" kaland igazi érdekessége, hogy a zene kivételével az egész játék egyetlen ember műve: az úr neve Eric Chahi. Ő tervezte, rajzolta, programozta – a mozgásnál használt rotoscoping eljárás kedvéért pedig bátyját futkostatta házuk kertjében. Az eredmény: meggyőzőbb animáció, mint a Prince of Persia esetében. Nagy szó.

Bár a játék a mai napig büszkén prezentálható számítógépen is, az 1994-ben megjelent 3DO változat az, ami a legszebb, legjobb kiadás ebből a világból. A projektet Brian Fargo (Fallout) vette szárnyai alá, az összes hátteret át-



dolgozták (szerény 16 millió színnel festették ki), a zene pedig nagyzenekari előadást kapott, kiteljesítve így a moziszerű élményt. Érdemek? 1998-ban, egy interjúban megkérdezték Hideo Kojimát, melyik játék volt az, ami a legnagyobb inspiráció volt számára a Metal Gear Solid kapcsán. A csendes zseni halkan ezt a játékot nevezte meg.

WILD CARD

WonderSwan Color, 2001

Bandai / Square

A WonderSwant nem eszik, nem isszák – a WonderSwan a Bandai zsebben hordható kis konzolja volt, fénykorában érdekes japán alternatíva a Game Boy Color és a Neo Geo Pocket Color mellett. A masina egyik legszívósabb, legkitartóbb támogatója hazájában a Square: a kecses kis gépre megjelent számos korai Final Fantasy feljavított, kipofozott változata is – ám az RPG-óriás igazi rajongói figyelmesen koncentrálva eredeti játékokat is felfedezhettek a kínálatban.

Az egyik ilyen a cég SaGa-univerzumában játszódó Wild Card – egy teljes egészében kártyákra épülő szerepjáték. A szereplők, a helyszínek, a szörnyek, a statisztikák, a tárgyak és a varázslatok mind-mind az ördög bibliájá-



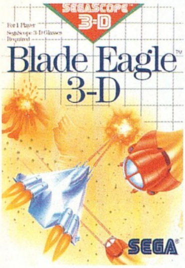
nak egy-egy vékony, színes kartonlapján kaptak helyet (térkép sincs – kártyákon mozgunk!). Nincs itt semmi más, csak a lapok. 930 darab tarka papírfecni, a játékos, és a játék. Miután a PC-s Ultima és Ravenloft játékok mintájára kigenerálták ötfős csapatunkat, nekivághatunk a kalandnak – ami a beépített „Card Construction System" elnevezésű paklikeverő alprogramnak köszönhetően minden indításkor merőben más játékot eredményez. Több, mint 110 küldetés vár ránk (minden alkalommal más szörnyekkel, más kincsekkel), a katakombák mélyén új, erősebb, egzotikusabb kártyákkal, melyek speciális támadásokkal, vagy felszereléssel jutalmaznak.

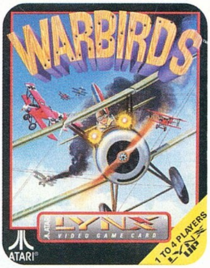
A kártyákat Akihiko Yoshida (Tactics Ogre, Vandal Hearts) saját művészi ke-



zével pingálta, a zenei aláfestés kellemes, a játékrendszer pedig sziklaszilárd lábakon áll.

A dolog hátulütője? A játék japánul társalog, és rendkívül barátságtalan bír lenni azzal, aki nem bírja a nyelvet. Bátortalanító? Lehet. Ugyanakkor egyike azoknak a ritka játékoknak, melyek miatt érdemes nyelvet tanulni. A Wild Card hálás jószág – pontosan annyit ad vissza, amennyit belerakunk.









BLADE EAGLE 3-D

Master System, 1988

SEGA

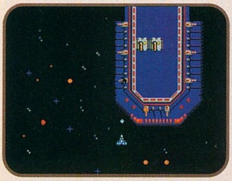
Amilyen sikerrel kísérletezett a Vectrex a harmadik dimenzióval, olyan nagyot bukott a SEGA (a fiaskót aztán csak a Nintendónak sikerült megismételnie a vörös köddel érkező, gyors agyhalálhoz vezető Virtual Boy-jal). Stiletto cimborám az, aki folyamatosan nyaggat igazi 3D, meg holografikus játékok miatt: mindkét út járható ugyan – egyelőre azonban csupa evolúciós zsákutca termelődött.

Cégünk 1987-ben jelentkezett innovatív, ám játékügyben súlyosan alultáplált Master System kiegészítőjével, a SegaScope 3-D Szemüveggel. A forradalmi, folyadékkristályos pápaszem rövidke élete alatt csupán nyolc játékot kapott, ezek közül a Line of Fire, a Space Harrier, az Out Run és a Zaxxon 3D kiadását talán nem kell bemutatnom. A Maze



Hunter 3-D egyszerű labirintusjáték (felülnézetből), a Poseidon Wars 3-D periszkópba kukucskálva lövöldözés, a Missile Defense 3-D céllövölde, a Blade Eagle 3-D pedig egy érdekes kis shooter.

Érdekes, mert a koncepciója nem fullad ki abban, hogy a kép sztereoszkópikus. Nem csupán a tér érzetét kapjuk benne, de valódi teret – parányi hajónk süllyedni és emelkedni is tud. Erre szüksége is lesz, hiszen az ellenfelek is valódi térben érkeznek – ki alacsonyabban, ki magasabban (a harmadik dimenzióban azonban az egyszerűség kedvéért nem váltanak pozíciót). Szép elképzelés, de a gyakorlatban nem működött – az érkező ellenfelek magasságát ugyanis lehetetlen megjósolni. Ennyi. Érdekes, de játszhatatlan.



A játékok tehát nem váltották be a hozzájuk csatolt reményeket, a SegaScope pedig borsos ára (frissen és ropogósan 45 brit fontot kértek érte) és inkompatibilitása miatt (kizárólag a klasszikus SMS-hez lehetett csatolni, az SMS II már nem tudta fogadni) gyorsan és fájdalommentesen tűnt el a történelem süllyesztőjében. Ma – mi más lehetne – gyűjtői ritkaság.

WARBIRDS

Lynx, 1990

Atari / Robert Zdybel

Az utóbbi időben megritkultak a szimulátorok. Különösen a régi idők haditechnikáját felvonultatók. Tesztünk alanya (ami a Nagy Háború légi csatáit kívánja rekonstruálni) ugyan szintén nem mai darab – csodálkozásra, majd csodálatra azonban több okot is szolgáltat.

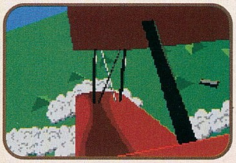
Először is: a WarBirds szimulátor. Nem számítógépen, nem is konzolon – egy zsebben hordható masinán. Ráadásul IGAZI szimulátor. Állandó jelleggel kell ügyelnünk benne a sebességünkre, magasságunkra és repülési irányunkra, az olajnyomásra és a fennmaradó lőszerre. Ha üres a géppuska-tár, tessék szépen landolni, majd újratölteni (az ellenség közben nem szendereg). Légörvényeket lovagolhatunk meg benne, élethű a felhajtóerő, és egy nagyobb felhőben akár



el is bújhatunk üldözőink elől. A WarBirds sok kompromisszumot nem köt.

A felhasznált poligongrafika a Lynx képességeit nem ismerő ember számára lenyűgöző, valójában azonban nem fedezi a határokat. Miniatűr Red Baron (gondolok itt a Sierra számítógépes játékára, nem az Atari játéktermi mókára) – szinte minden, ami megtalálható ott abban, meglelhető itt is (beleértve a digitalizált átvezető képeket).

A piros duplafedelű szabadsága a játéktérben meghökkentő. Vidám bukfenceket vethetünk vele, vagy kaszkadőr módjára akár a közeli farmok nyitott pajtáit is átfűzhetjük. Már ha sikerül életben maradnunk, persze. A WarBirds legnagyobb hiányossága ugyanis, hogy nem kínál küldetéseket – egyedüli létcélja a légi párbaj. Hat nehézsé-



gi fokozat közül választhatunk – a legkönnyebb (Milk Run) egyetlen zöldfülű, a legnehezebb (The Swarm) három veterán pilóta ellen vet szorítóba. Sebaj – az egyszerű felépítést tökéletesen ellensúlyozza a multiplayer: megfelelően felkábelezve egyszerre négy emberi játékos tud par avion nézeteltérést rendezni. Bomba négy négyzetcentiméteren.

THUNDER FORCE IV

Mega Drive, 1992

SEGA / Technosoft

Elmeséljem a történetet? Elmesélem.

A gonosz és alattomos Lohun Birodalom káderei egy szép napon úgy döntöttek, leigázzák az egész naprendszert (nem biztos, hogy a miénk – kis betűvel marad). „Nem is, az nem lesz elég – inkább elpusztítjuk!" – jött a revízió, hisz köztudott (?), hogy egy elpusztított naprendszernek számtalan előnye van. Regenerációképes szuperszámítógép-vezérelte támadórendszerüket késedelem nélkül a jóságos Galaktikus Egység védelmi vonalai ellen fordították – ideje tehát abbahagyni a tököreszt, hajóba pattanni, és megvédeni az intergalaktikus békét.

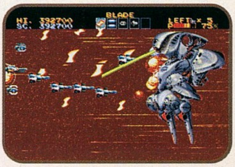
Nincsen párja egy jó forgatókönyvnek.

A játék jóval tömörebben: 9 pálya, 10



féle fegyver és egy új lehetőség: az első négy pálya sorrendjét induláskor kedvünk szerint keverhetjük ki.

Bár a Thunder Force IV koránt sem volt akkora siker, mint a két évvel korábbi harmadik rész (abból az elképesztő népszerűségre való tekintettel a Technosoft még játéktermi játékot is kovácsolt, majd sietve visszaportolták Saturnra), technikailag minden tekintetben felülmúlja azt. Sőt, ami azt illeti, nem csak technikailag. Minden elem, minden összetevő tökéletesre lett csiszolva – a grafika csodálatos, a szintvégi ellenfelek hatalmasak és gyönyörűek, a zene kompakt lemezes kiadást is megért, a nehézségi szint pokolira lőve, a támadó alakzatok és viselkedésrutinok a tökéletesség határán. Bár nem osztom az EDGE magazin azon véle-



ményét, miszerint ez minden idők három legjobb shoot'em up játékának egyike, annyi bizonyos: Mega Drive-on szebbet vagy jobbat nem találni.

A játék az Egyesült Államokban Lightening Force: Quest for the Darkstar címmel jelent meg, és vonzóbb borítót kapott – de ez sem vigasztal a borzalmas név miatt. A PAL változattal ellenben semmi probléma, melegen ajánlom beszerzését.

BIONIC COMMANDO – ELITE FORCES

Game Boy Color, 2000

Nintendo / NST

A madarak azt csiripelik, hogy a Capcom nekiveselkedik, és felújítja 1988-as akciójátékát, a briliáns Bionic Commandót. Adja Isten! Addig azonban kapjuk elő az „elfeledett epizódot" – azt a felújítást, ami csupán öt éve született.

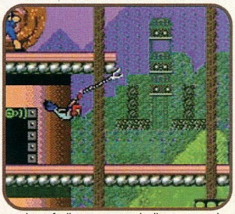
A történet a megszokott jó-rossz konfliktus köré lett szőve: a jóságos Karinia termékeny és békés anyaföldjét a vérszomjas Avar birodalom seregei dúlták fel, akik ráadásul egy évezredek óta háborítatlan tömegpusztító hiperfegyver álmát bolygatták meg, s segedelmével most világuralomra törnének. Ebbe természetesen a kariniaiak kettő darab legjobb kommandósának (egy hölgynek, és egy úrnak) is lesz némi beleszólása.

Ami sajnálatos: a Capcomnak azon kívül, hogy jó pénzért bérbe adták a nevet, semmi köze a játékhoz. Ami örvendetes: ettől függetlenül



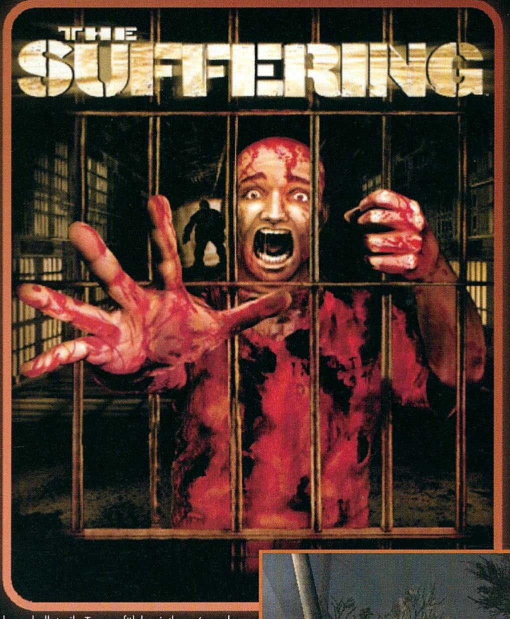
az Elite Forces méltó a nagy elõd zászlójának cipelésére. A készítő redmondi NST (ez volt az első játékuk, próbaképp!) gondosan ügyelt arra, hogy az eredeti minden szerkezeti és hangulati elemét csorba nélkül ültessék át a zsebgépre, mi több, erejükből még olyan apró figyelmességekre is futotta, mint a rejtett utalások elhelyezése. Célunk az Albatross projekt leleplezése mellett egy nyakon csípett ügynökünk kiszabadítása, aki nem más, mint Joe parancsnok – egyenesen a Capcom Commando című játékából.

A játékmenet a jól megszokott – kommandósunk mechanikus (oké - bionikus) karjával Pókember módjára képes közlekedni a levegőben elhelyezett platók tengerében, a cél a pálya végére való sikeres eljutás, és az ott személyünkre



várakozó főellenség szájának elkenése. Minden pályán kommunikációs terem is található, ahol fel tudjuk venni a kapcsolatot főhadiszállásunkkal (mentés, utánpótlás vásárlása). 2048 szín, 22 pálya, mesterlövész játékmód, remek hangulat. Az egyik legjobb GBC akciójáték.

Reiker



Nohát, nohát. Bevallom szégyellem a pofám. Szégyellem, mert érzem, hogy bizonyos esetekben hajlamos lennék elsurranni igazi gyöngyszemek mellett az általam nagyon várt címekre való izgatott várakozás közben. Nem menteni akarom magam, de az elmúlt egy évben kétségtelen, hogy valóságos dömping volt horror / gore téren, elég, ha csak a legnagyobb címekről emlékezünk meg: Silent Hill 3 (!), Clock Tower 3, Ghosthunter, Fatal Frame II, Manhunt (!!), Siren (!!!), Gregory Horror Show. Ironikus, hogy címének megfelelően a süllyesztőben eltűnt *The Lost* volt talán az egyedüli kisebb fejlesztés, amelyre nagyon kíváncsi lettem volna, de a projectet időközben mintha csak a föld nyelte volna el. Száz szónak is egy a vége, félvállról vettem az első előzetes beszámolókat a *Midway* szárnyai alá vett Surreal Software fejlesztésről, a **Szenvedés**ről (**The Suffering**) is. Nem hittem, hogy bármilyen szempontból is versenybe szállhat majd az igazi nagyok mellett, úgy véltem, hogy egy közepes, vagy még annál is rosszabb produktum fog napvilágot látni, amely szinte említésre sem lesz méltó. Hogy minként lehetettem ilyen könnyelmű és hitetlen magam sem tudom, mindenesetre a tesztelés folyamán mint már annyiszor újfent rádöbbentem, hogy bizony nagyon résen kell lenni, ha a játékok ezreinek szemétdombján meg akarjuk keresni a gyémánt félkrajcárt.

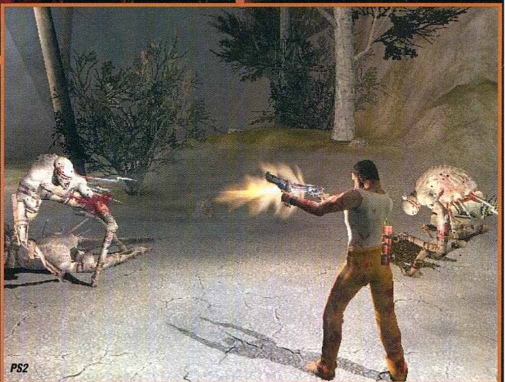
A REMÉNY RABJA

Abott Megyei Fegyintézet, napjainkban. A külvilágtól hermetikusan elzárt börtönszigetnek új lakója érkezik. Torque, a meglehetősen jó testfelépítésű félvér srác elfoglalja új helyét, melynek berendezése csak egy mocskos priccsből áll. Nem sok jóra számíthat, még ha fogadkozik is, hogy a történtekből semmire sem emlékszik, mert még egy ilyen helyen sem tűrik meg az olyan fazonokat, akik gyereket és nőket gyilkoltak. Torque esetében különösen súlyos a vád: hideg kegyetlenséggel és mérhetetlen szadizmussal mészárolta le családtagjait, feleségét és két gyerekét. „Lakótársai" és a fegyőrök ennek megfelelően már az érkezésekor kóstolgatni kezdik és jó előre tudatosítják vele, hogy sokkal különb bánásmódra számíthat majd a jövőben bármely más, a szigeten sínylődő fogolynál. Főszereplőnk nem egy ijedős ember, látszólag nem is száll inába a bátorsága; üveges tekintetén keresztül csak az sejlik át, hogy a fájdalom mardossa a lelkét és az őrület küszöbén áll.

Nem sokkal miután elfoglalja új, kényszerű lakóhelyét, különös dolgok történnek. A börtön falai erősen megremegnek, a világítás elmegy. Furcsa, fémes zajok, kattogások, léptek hangjai hallatszanak, a rabok zavart üvöltözésben törnek ki. Idővel egyre kevesebben hangoskodnak, egy pillanatban pedig mintha egy dézsa vizet öntenének szét, fröcskölő hang hallatszik. Torque fülel, mintha már csak egyetlen ember halk, motyogó rimánkodását, imádkozását hallaná, majd egy velőtrázó sikoly kíséretében az is elfullad. A világítás időközben részlegesen visszajön, a cellaajtók kicsapódnak, miközben egynéhány helyen elektromos tüzek ütik fel a fejüket. Emberünk kimerészkedik a folyosóra, ahol megdöbbentő látvány fogadja: mindenkit lemészároltak, egytől-egyig. Kisvártatva egy őr érkezik, és felhívja Mr. T. figyelmét rá, hogy bár nincs minden rendben, de urai a helyzetnek és kéri, hogy őrizze meg nyugalmát. Ekkor viszont egy óriási fémpenge fúródik át az őr koponyafalán és valami a magasba rántja. Vér fröcsköl szanaszét, mikor a játékos magához veszi az irányítást...

gyilkost? Idővel persze kiderül az igazság, nevezetesen az, hogy pontosan miért és ki miatt került a szigetre Torque, hogy pontosan mi is történt gyönyörű feleségével és két szép gyermekével, és hogy igazából mi és miért zajlik a furcsa, brutális kinézetű pokolfajzatok által elözönlött fegyintézetben. Igen kérem, már az elején megbizonyosodhatunk róla, hogy nem evilági teremtmények műve a pusztító, senkit sem kímélő mészárlás, ami a bevezetőben látható képsorokon lejátszódik. Felfokozott kíváncsisággal indulunk tehát útnak a szigetről való elmenekülés, illetve az igazság kiderítésének a reményében.

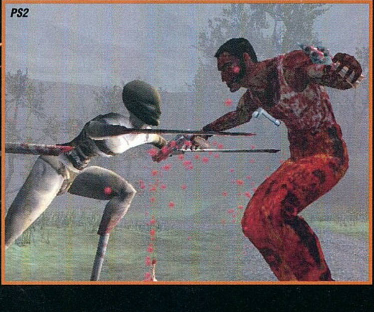
A játék első pillantásra leginkább a Shadowman című alapvetésre hasonlít, mind külalakjában, mind pedig nyomasztó, kriptabűzt árasztó hangulatában. Persze ha visszaemlékeztek, az Árnyékember nem volt technikai szempontból egy igazán meggyőző alkotás – mint ahogy a Suffering sem az –, viszont nagyon össze volt kalapálva a történet és a játékmenet, ami a magával ragadó atmoszférájú képi világgal párosulva igazi csemegévé emelte a Playstationön és Dreamcaston megjelent művet. Nem volt zajos siker, de a horror-műkedvelők körében elismerést váltott ki. A game tehát tisztára Shadowman, már ha TPS nézetben nyomulunk vele, akkor bizonyosan. Van ugyanis FPS nézet is, amelyben játszva a program leginkább minden idők egyik legjobb horror írója, Clive Barker által megálmodott világban bonyolódó PC-s game-re, az Undyingra hasonlít. Nekem egyébként ez a nézet sokkal inkább bejött, mint a harmadik szemszögű, mert igazság szerint szerencsétlen főszereplőnk animációja – a szörnyseregétől és az emberi szereplőkétől eltérően – olyannyira esetlenre, mi több *bénára* sikerült, hogy az már-már mosolyt csal az ember arcára: a srác csúszkál a földön, mintha magát Michael Jacksont, vagy egy profi break táncost navigálnák. Ez esetben a kamerák látószögével sem voltam elégedett, no de szerencsére kitűnő FPS nézet is van!


PS2

EXTREMELY GORE

Hát igen, nem mindennapi vérfürdőben lesz része annak, aki a Sufferinggel való játékra adja a fejét. Akárcsak a Manhunt esetében, itt is egy az ember szimpátiáját, együttérzését kiváltani nemigen, vagy legalábbis csak fokozatosan tudó karakter szerepében kell tetszelegni; mert ki az, aki a legkisebb mértékben is sajnálni tud egy gyerek-

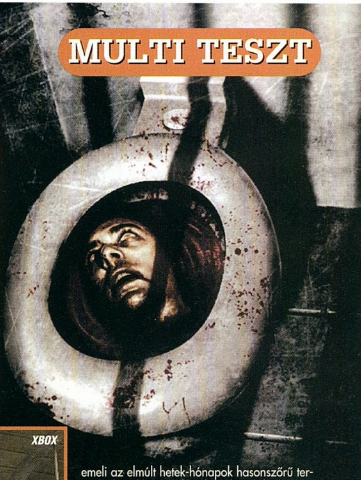



PS2

SPECIÁLIS EFFEKTUSOK

Minden elismerésem a fejlesztőgárdáé, azon belül is az ötletgyárosoké! A program horrorfilmekből ismert megoldások, hatásvadász, de ugyanakkor a hangulatot az egekbe emelő speckó effektusok tucatjait vonultatja fel, a legelejétől egészen a legvégéig, olyan dózisokban, hogy az szinte már fáj. Ez kellett nekem: egy vérbeli, mindemellett vérben gazdag, pörgős, megunhatatlan, változatos akciójáték. Kezdjük talán azzal, hogy menet közben a már említett Undyinghoz hasonlatosan rémképek, víziók gyötrik Torque urat, melyek javarészt a családjával kapcsolatosak. A megvalósítás ebből a szempontból elsőrangú. Gondoljátok csak el: mentek előre, halomra gyilkoljátok a lényeket, majd rövid ideig nem történik semmi. Egyszer csak, mintegy varázsütésre a terep megváltozik, megjelenik előttetek gyermekeitek, feleségetek szemrehányó hasonmása, beszélnek hozzátok, segítséget kérnek tőletek, szemetekre vetik, hogy meggyilkoltátok őket. Mindeközben odamehettek a közelükbe, de mintha delíriumban lennétek, az idő lelassul és minden elmosódik körülöttetek. Ezek a látomások

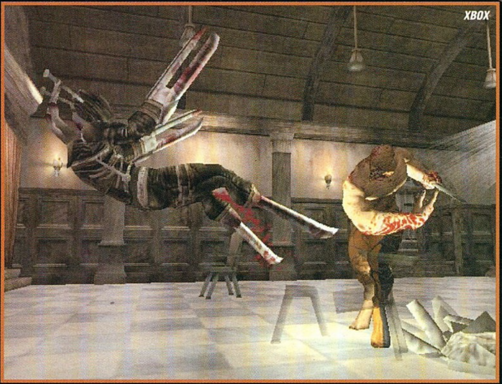
A HALÁLOSZTÁS MAGASISKOLÁJA



csak pár másodpercig tartanak, de vissza-visszatérően, torokszorító módon sokkolnak. Mielőtt a játék folyamán új lényekkel találkoztok, mindig van valamiféle rövidebb-hosszabb előzmény, felvezetés: legtöbbször bevillanó képek formájában jelennek meg a barkeri látványtervezésű, szadomazo bőrcuccokba öltöztetett aberrált lények – olyanok ezek, mintha egyenesen a Hellraiser című mozifilmből léptek volna ki. Van úgy, hogy patkányok hegyei menekülnek valamiféle előre nem látható borzalom elől (28 Days Later, alagutas jelenet), ilyen esetekben nem árt a lehető legrövidebb időn belül harckészültségbe helyezni magatokat, esetleg gyorsan tárazni, mert várhatóan koncentrált támadásnak lesztek kitéve. A vérrel összekent falak, az akció közben literszám fröcsögő vér látványa – mely a főszereplőt magát is bemocskolja – igazi ajándék a gore rajongók számára. A megcsonkított, haldokló rabok, félholtra kínzott börtönőrök egyike-másika megváltásért könyörög, de a döntés a Ti kezetekben van: rövid úton kivégzitek, vagy hagyjátok szenvedni őket (teszem hozzá a cselekedeteiteknek erős kihatása van a befejezésre is).



A szörnysereg változatossága és egyes fajtáinak a viselkedése is önmagáért beszél, kidolgozottságuk, animációjuk úgyszintén. Számomra a falakon kúszó-mászó Slayerek voltak a legmegdöbbentőbbek, annak ellenére, hogy ezek a legelső lények, amelyekkel fel kell venni a harcot. Ijedten vettem észre, hogy fürgén ugrálnak a lövéseim elől, megrémültem, mikor a falon mászva mögém kerültek, pengéikkel megvágtak, majd eltűntek a szemem elől a sötétben, hogy aztán a háttérben fenhessék vészjóslóan fegyvereiket. Ha beleélitek magatokat *kiborító*, komolyan mondom. Különös figyelmet szenteltem a Marksman nevű pokolfajzatnak is, ennek a kegyetlen gusztustalan ábrázatú, félig ember, félig gép lénynek, amelynek a hátából óriási puskacsövek (!) meredeznek a külvilág felé. Nem kevésbé félelmetesek a Nooseman fantázianevű, bevarrt szemű, félbeszakadt rothadó holttestek sem, amelyek falakról lógnak le és a legváratlanabb pillanatokban támadnak, vagy például a Mailinerek, melyek a testükbe szurkált injekciós fecskendőket mintegy dartként dobálják ránk. Ezek a szörnyetegek amúgy savat fröcskölnek magukból, tehát lemészárlásukat követően nem árt eltávolodni tőlük. Találkozhatunk még jó pár féle kreatúrával, Silent Hillből vett pengés homokférgekkel, Stephen King inspirálta tűzgyújtó démonlányokkal, felpuffadt testű hájas lényekkel, de emberekkel is, melyek egy része segítőkész, egy része pedig éppen ellenkezőleg életünk kioltását tűzte ki célul. Ja, és hab a tortán, hogy magunk is átváltozhatunk egy visszataszító kinézetű, természetfeletti erővel megáldott lénnyé. Nem akarom lelőni a poént, de a háttérben dr. Killjoy, az őrült orvos áll…

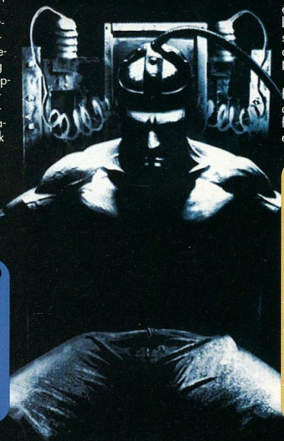


A javarészt belső terekben (cellákban, pincékben, házakban, bányákban), de külső terepszakaszokon is (tengerparton, erdőkben, börtön külterületén, temetőben, stb.) játszódó, elsősorban nem a gondolkodtatásra, hanem a vérbő, kegyetlen izgalmas akciókra kihegyezett, nyugtalanító atmoszférájú akciójáték a horror műfajban eleddig nem igazán jellemző. Úgy is mondhatnám egyébként, hogy EZ az igazi survival horror, itt tényleg a túlélésre kell koncentrálni minden egyes másodpercben. Természetesen fegyverarzenálunk ennek megfelelően elég változatos, pisztolyok, shotgunok, dobtáras gépfegyverek, kések, egyéb szúró- és vágófegyverek, balták éppúgy részét képzik, mint dinamitok, robbantóanyagok vagy a lények megzavarására alkalmas füstgránátok. Egyes monsterek különösen érzékenyek a fényre, ellenük óriási reflektorokkal vehetjük fel a harcot.

AZ IGAZI MEGLEPETÉS

Multiteszt révén „nem árt" néhány keresetlen mondatot ejteni az X és PS2 verziók közti különbségről. Martin a lelkemre kötötte, hogy számoljak be minden apró pici pixelről, ami eltér egymástól; nos nem is tudta, hogy mennyire ráhibázott miről kell majd írnom. **(Dehonnem' tudom. Martin)** A Dobozos verzió ugyanis csak és kizárólag a grafikában tér el a Playstation 2 verziótól (no meg persze az irányításban), de abban viszont „nem kicsit". *Sokkalta szebb* ugyanis! Nem csak azért, mert nagyobb a felbontása, hanem mert a fény-árnyék hatások sokkal jobban érvényesülnek. Míg az X-en csillog-villog, tükröződik minden a PS2-es game szinte egésze tompának, fakónak mondható, arról már nem is beszélve, hogy az animáció érezhetően folyamatosabb és gyorsabb. Egy dolog zavart csak a Microsoft masinán futó produktumban, nevezetesen az, hogy – nem tudom milyen oknál fogva, de – egyszerűen kizárólag 16:9-es módban tudtam futtatni a játékot. Ezt már csak azért sem értem, mert a menük, a bevezető animáció, stb. bizony 4:3-as képarányban jelentek meg. Nem értem…





Mindkét verzióról elmondható amúgy, hogy – főleg a belső nézetben – hihetetlen atmoszférájú a grafika, igaz lehetne sokkal szebb is. Ettől függetlenül a millió kis képi effektus annyira egyedivé teszi a programot, hogy magasan kiemeli az elmúlt hetek-hónapok hasonszőrű termései közül. A zenék és hanghatások olyan szinten paráztatóak, hogy megint sikerült felüvöltenem egy-egy váratlanabb támadáskor, pedig erre már rég nem volt példa: a lények eszeveszett vinnyogásai, sivítozásai, hörgései, üvöltései, a haldoklók könyörgései, nyögései, a „fejünkben" hallható komor gondolatok rátesznek még egy lapáttal az amúgy sem súlytalan (© by Balage) hangulatra. Ha nem is jobb, mint mondjuk egy Siren, SH3, Fatal Frame II, de kivitelezésében nagyon sok újítást tartalmaz, igazi felüdülés a vele való időtöltés. Ez az a játék egyébként, amelynél az ember minden négyzetcentimétert bejár, már csak azért is, mert nem akarja, hogy valaha is vége legyen, annyira érdekfeszítő és élvezetes. A húsz pálya a nehezebb fokozatokon egyébként az elvárható közepesen-hosszú (= jó) szavatosságot garantálja.

És hogy milyen verziót szerezzetek be? Mindenki olyat, amilyen gépe van, persze ha X-ed is és PS2-d is van otthon, akkor inkább az X-est. Nagyon jó kis game, bátran ajánlom mindenkinek. Csak azt sajnálom, hogy szegény Gamecube rajongók megint kimaradtak a jóból (cancelled). :(

[D a e]
suffocation@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hát, én sem azt kaptam, amit vártam, de most kifejezetten jó értelemben! Még a kezemben sem volt a DVD, máris köpködtem ezt a játékot; az vesse rám az első követ, aki nem így áll az utóbbi idők Midway termése után. Aztán beugrott a gépbe, jött a Shadowman feeling (imádtam azt a játékot!), és már le sem tudtam tenni többet. Én **mindenképpen** megvenném, ha mindkét géped megvan, természetesen Xbox-ra!

THE SUFFERING

MIDWAY / SURREAL SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 11 blokk, dd 5.1, 16:9

✔ lásd a ps2 verzió erényeit + szebb és gyorsabb
✕ michael jackson mozgású főszereplő, szélesvásznú

8.5 pont

THE SUFFERING

MIDWAY / SURREAL SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

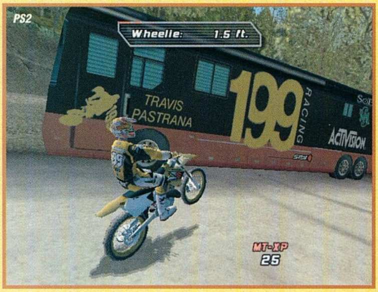
1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (61KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ vérbő akció az undying és a shadowman keresztezéséből
✕ michael jackson mozgású főszereplő

8 pont

ÚJRA NYEREGBEN!

Úgy látszik a múlt havi motoros anyag, az MX Unleashed megjelenése nem volt véletlen. **(Persze, hogy nem. Jön a nyár. Martin)** Talán a kiadók újfent rájöttek, hogy elég sok pénz van a crossosmotoros játékokban? Valószínű, mert alig telt el egy hónap és már itt is a következő crossmotoros stuff, az **MTX: Motortrax**, mindjárt PS2-re és Xboxra is. Így az egyszerű játékos nincs könnyű helyzetben, mert két, jó minőségű anyag közül kell kiválasztani, hogy melyik is a jobb. Így nekem sincs egyszerű feladatom, mert mind a két program kellemes, és ráadásul még nagyon hasonlítanak is egymásra – ipari kémkedés (?). A hasonlóság olyan nagy, hogy ha az előző havi cikkemet ide bemásolnám, és egy-két apróságot átjavítanék, tökéletesen aktuális lennék. Lássuk hát az MTX legfontosabb ismérveit, aztán majd filózok egy keveset, melyik játékot tartottam a jobbnak.





LEHETŐSÉGEK

Az intro után – ami elég pofás lett – végezd el a beállításokat (Options). Ezután választhatsz, milyen módon akarod megkezdeni a játékot. Az *MTX Caree*mél a karrier módot találod, mely kísértetiesen emlékeztet mondjuk a V-Rally 3-ra. Először is készítenünk kell magunknak egy versenyzőt (ezernyi dolgot lehet beállítani), majd egy PDA-t kapsz és annak a képernyőjére kerülsz. Ez a játék központi része, mindent innen irányíthatsz, ugyanis magadnak kell versenyzői pályafutásodat futatni. Így aztán ezen a képernyőn fogadhatsz vagy küldhetsz emailt – mondjuk szponzoraid üzengetnek. Utóbbiak (Sponsors) nagyon fontosak, mert ők támogatnak pénzzel a versenyeken. Persze a támogatásuk megszerzése nem egyszerű, valamit le kell tenni előtte az asztalra. A *Trick Book* ugyancsak érdekes. Az ilyen kaliberű játékokhoz hűen természetesen lehet trükközni, mutatványokat bemutatni. Ebben a menüben lehet megnézni, hogy milyen mutatványokat tanultál eddig meg. Ha megcsinálsz valami újat, akkor az ide kerül és később megnézheted, milyen kombinációval hoztad elő. Az *Event* résznél mehetsz a versenyre. Persze az elején még végig kell csinálni a gyakorlópályát, hogy komolyabb futamon is elindulhass, de aztán feltárulnak a lehetőségek. Mondjuk a gyakorlás sem egyszerű, mert soksok ügyességi feladatot kell megcsinálni, mely nem kevés gyakorlást igényel. Én mondjuk örültem, mikor végre túljutottam ezen pályán, mert nem volt könnyű.

A versenyekről szólva, sorban egymás után fognak jönni bajnokságok, hasonló mennyiséget találhatunk, mint az MX-ben. A versenyekért pénzt kapunk, melyet aztán a Bike Shopban lehet elkölteni. Vehetsz sok mindent, pld. újabb jobb motorokat. Minél többet nyersz, annál jobb szponzoraid lesznek, ergo annál több pénzed lesz és egyre frankóbb motort vehetsz, valamint egyre nívósabb futamokon indulhatsz el. És természetesen a pályákat is ezután kapod majd meg – ezeket aztán a többi módban ki tudod választani. A játék szavatosságával nem lehet gond: ez már csak azért is így van, mert rengeteg verseny van és mindegyiket megnyerni nem egy leányálom. Persze ha nem akarsz rögtön a sűrűjébe menni, akkor mehetsz az *Exibition* módban. Ezen belül a Single Race az egyszerű verseny, a *Free Ride* pedig a szabad motorozás (mondjuk az óra ellen). A *Freestyle* módban trükközni kell sokat, míg a *Ghost Mode*-ban saját magunk szellemképe ellen versenyezhetünk. Van még itt egy mód, a *Created Tack*, amivel a saját magunk által készített pályákat lehet kipróbálni. A játékhoz mellékeltek ugyanis egy pályaszerkesztőt (Dirt Wurx USA), mellyel szabadon gyárthatsz pályákat. Szerencsére elég könnyen kezelhető, hamar összetudsz dobni jó szinteket. Természetesen van lehetőség multiplayer játékra is, de az internetre is kimehetsz – utóbbit csak Xbox-on láttam. Exhibition módban is készíthetsz versenyzőt is, ha akarsz. A pályák, motorok előhozásához persze karrier módban kell végigmenni a programon.

ÖSSZEHASONLÍTÁSOK

Nehéz helyzetbe hozna, ha valaki megkérdezné, melyiket ajánlom jobban, az MX-et vagy az MTX-et. Mindkettő jó, csak másképp. Ha külsőt nézem, talán az MTX-nek jobb grafikája van, igaz csak egy kicsivel, de akkor is szebb. Ez persze nem azt jelenti, hogy a grafika a közepesnél még mindig jobb lenne. Sérülhetne a motor, és a pályák is lehetnének szebbek. Ezen a téren az hiszem van hová fejlődni még, főleg, ha a hasonló kaliberű autós játékokat nézem. A terepek is valahogy jobban néznek ki. Viszont ha a játszhatóságot nézzük, talán egy kicsivel az MX a jobb. Én legalábbis könnyebbnek, barátibban éreztem az MX-et, pedig annak játszhatósága sem volt tökéletes. Az MX-ben ugye lerázni nem lehetett az ellenfeleket, itt meg mintha utolérni nem lehetne őket. Az viszont jó, hogy bukásoknál egyből visszatesz a pályára a gép, ráadásul egyből sebességbe kapcsolva. Azt persze hangsúlyoznom kell, hogy a játszhatósággal kapcsolatos észrevételeim teljesen szubjektívek, lehet, hogy valaki pontosan fordítva fogja érezni!



A szavatosság kérdésében szintén kb. döntetlen az állás, bár mintha az MTX-ben több minden lenne – gondolok itt a pályaszerkesztőre.

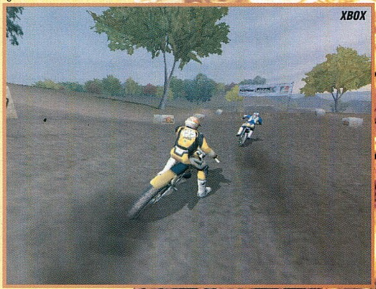
A zenék szerintem nagyon jók, több ismert, illetve „underground" banda nyomja kerék alá valót, köztük a Faith No More, Metallica, Slipknot vagy a Static X. Mindezek rendkívül jó hangulatot teremtenek és ösztönzően hatnak a játékra. Ebben az összevetésben is ugyanolyan király a két játék.

Amúgy a két verzió közül megint a X-es lett a szebb, persze csak kicsivel, nem lényeges a különbség.

Tehát ha engem kérdezel én talán egy nagyon kicsivel az MX-et tartom jobbnak (nekem valahogy jobban kézre állt). Bár igazából, most neked kéne döntened, mert én tanácstalan vagyok, mind a két játék jól, kb. 7.5- 8 pontosra sikerült. Ha hezitálsz, érdemes valahol mind a két játékot kipróbálni, és az alapján döntést hozni. Vagy meg is veheted mind a kettőt, ha szereted a motoros anyagokat. :)

Veres Miki

MTX MOTOTRAX™ FEATURING TRAVIS PASTRANA





MARTIN BELESZÓL!

Nekem még mindig a Freekstyle az etalon motoros játék, bár megmagyarázni nem tudom, hogy miért. Talán azért, mert ilyen klasszikus motorversenyes stuffból már két tucat van a piacon? Nekem ezek semmi különleges élményt sem nyújtanak. A Freekstyle-ban ooooolyan szép nagyokat lehet repülni, és oooolyan komplex módon trükközni...

MTX: MOTOTRAX

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ:PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, xbox-live, system link
16:9, dd 5.1

✔ ez is tartalmas, hangulatos és jó a zenéje
× talán egy kicsit nehezebb

7.5 pont

MTX: MOTOTRAX

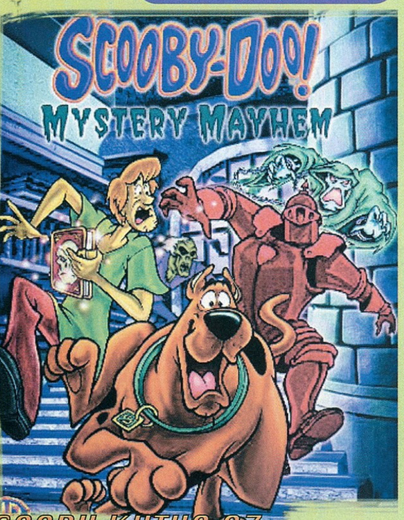
ACTIVISION
MÁS VERZIÓ:X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, online, 16:9
memóriakártya 8mb, dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ ez is tartalmas, hangulatos és jó a zenéje
× talán egy kicsit nehezebb

7.5 pont



SCOOBY KUTYA AZ ELVONÓKÚRA UTÁN

KEDVES SCOOBY DOO!

Levelemet először úgy akartam kezdeni, hogy redves… de azután aludtam rá párat és meggondoltam magam. Be kell valljam neked, nem nagyon kedvellek. Már kiskoromban sem bírtam a képed, meg a kis szellemvadász brigádod, de igazából jól megfértünk egymás mellett. Amikor a te műsorod ment, gyorsan átkapcsoltam valami másik csatornára. Ez így még rendben is ment volna, amíg bele nem kerültél a videojáték bizniszbe. Ugyanis én tesztelő vagyok. Cikkeket írok (M)agyarországon… és valamiért mindig úgy hozza a sors (bár van egy tippem, hogy ki játssza itt a sors szerepét :), hogy a veled kapcsolatos programok mindig hozzám kerülnek. Ezeket azonban nem tudom elkapcsolni, mivel az a feladatom, hogy írjak róluk. Szóval reménytelen a helyzetem ilyenkor.

Eredetileg azért kezdtem írni levelem, mert szépen és finoman meg szerettelek volna kérni rá, hogy ugyan, menjél már végre nyugdíjba, vagy szanatóriumba, vagy bánom is én hová, csak ne kelljen látnom többé. Azután nekiálltam tesztelni a főszerkesztőmtől kapott (előbb említett gyanúm is vele áll kapcsolatban… sőt… hmmmm… azt hiszem, el fogok beszélgetni vele erről), főszerepléseddel készült anyagot, a **Mistery Mayhem** címmel ellátott játékot. Valami hasonlóra számítottam, mint a PS-en megjelent bugyutaság, ami egy az egyben Crash lenyúlása volt. Persze te csak mosolyogtál, meg játszottad a hülyét, amikor ezt negatívumként felhoztam. Bár talán ez még mindig jobb volt, mint a később megjelent epizód (PS2/Xbox), amiben aztán még valami értelmesebb klónt sem bírtam felfedezni. Egyszerű gyűjtögetős játék volt, amiben ráadásul folyamatosan röhögtek a „nézők”, illetve te is tetted frappáns megjegyzéseid, valamint érdekes hangokat adtál ki magadból. Rettentő mód dühös voltam rád. Legszívesebben úgy megcsaptalak volna valamelyik hülye barátoddal, hogy legközelebb már csak a Szupernagyiban kerültél volna elő… persze a nagyiként, jó sok maszkírozással (bár ha belegondolok, talán az sem kellene).

De nem folytatom vágyaimat, mert a fiatalabbaknak rossz álmaik lennének utána. A lényeg az, hogy (mint azt az előző sorokból talán kivetted) egyáltalán nem csíptem az arcod. Azonban pár órás önfeledt (ez mondjuk kicsit túlzás) Mistery Mayhem gyűrés után azt kell mondjam, jót tett neked a csúnya kábítószer hatásaitól meggyógyító elvonókúra, amire önként elvonultál. A játékot elindítása után meglepődve tapasztaltam, hogy még a rajzolók is összeszedték magukat, mert a bevezető elég pofás, a nézők is csak néha röhögnek, és te is elég visszafogottan viselkedsz benne. Kicsit ugyan gyanakvón vetettem bele magam az első kalandokba, de szkeptikus hangulatom egészen hamar szertefoszlott. Első megdöbbenésem akkor ért, mikor az első szobákon végigmentem. Sehol a hülye hanghatások, sehol a klasszikusnak számító platformerek kopizása. Hát mi történt veled? „Ennyire kijózanították volna ezt a bugyuta kutyát?” – kérdeztem magamtól. És tényleg. Felnőttél a hippis korszakból. Bár a stílusjegyek még megtalálhatók haverjaid ruházatán, illetve a képi világon időnként, de összességében ez idáig a legérettebb videojátékos megmutatkozásod. Ezt már most elmondhatom neked, nem titok. Nagy dolgokra persze ezután sem számítottam, de még így legalább viszonylag kellemes élményben volt részem. Rájöttem, hogy az MM egy gyerekeknek/gyerekes lelkű felnőtteknek készített *kalandjáték*. Erre pedig még nem volt példa tőled. Kisebb logikai feladatok megoldása, kulcsok keresgélése, satöbbi. Persze van némi utánérzés most is… gondolok ezalatt például a szellemek könyvvel való elkapására, ami kicsit Luigi ihletésű, de azért leheletnyi másolások még ezen kívül is vannak (az ajtóknál settenkedő árnyékok nagyon tetszettek, mert a méltatlanul elfeledett, de nagyszerű Heart Of Darkness-t juttatták eszembe). A megvalósítás azonban nem is rossz. Ugye ketten mentek a kiszemelt területeken. Te és egy haverod. Egymást követitek, de néha váltani kell köztetek. Rád akkor, ha valami úttorlasz alatt kell átcsúszni, rá pedig többnyire akkor, mikor te fogságba esel. Így megy egymás segítése. Ez egy jópofa dolog, és bárki bármit mond, időnként élvezetes is. A szellemek egyre erősebbek, változatosabbak, de azért kicsit többet is beletehettetek volna a játékba. Most nem akarlak direkt macerálni… de tényleg. A másik, hogy bár vannak minijátékok, meg jó pár pálya, de azért a szavatosság így sem valami hosszú, mert idővel megunható a settenkedés, rohangászás, kergetőzés. Arról pedig ne is álmodj, hogy valaki többször végigviszi az MM programot. Persze jó ötlet az is, hogy időnként álruhába lehet bújni a szellemek félrevezetéséhez, de azért ez nem fogja eladni a korongot… ezt te is nagyon jól tudod. Mivel a lemezt két gépen is leteszteltem, el kell mondanom, hogy a grafikával sem vagyok megelégedve (bár a karakterek árnyékai miatt gratula a stábnak, mivel kifejezetten jól néznek ki). Nem ronda… sőt, a PS2 verzió talán még pofásnak is mondható, de az X például ennél jóval többre lenne képes…

Szóval van különbség a két verzió megjelenítésén. Amúgy nagyrészt ugyanazt tudja a két portolás. Játszhatóságában nincs gond, zeneileg hallgatható, de semmi különös. A hangulat pedig meglepően „jó” lett. Bár ahogy elnézegettem bizonyos külföldi szaksajtóknál, nem nagyon voltak elájulva ettől a játékodtól sem, azért én most megelőlegezem a bizalmat. Látok valami kis minőségi javulást nálad, valamint tekintettel leszek azokra is, akik szeretnek téged, és kedvelik a stílusod. Nem. Arra még ne is gondolj, hogy viszonylagos pozitív csalódásom egy új barátság kezdetét jelenti. Vedd úgy, hogy ezzel most megszűnt az utálatom irányodba. De azért figyelem minden virtuális lépésed, ne érezd még magad nyeregben. Ennél már csak jobb programokban szerepelhetsz. A bizalmat megkaptad, most már csak tenned kell valamit. Ezért hatfélre fogom értékelni a játékot a Konzol magazinban (majd küldök egy példányt belőle… ez Magyarország egyetlen *igazi* konzolos magazinja), de akik nagyon rühellik a képed, azok talán levonhatnak belőle fél pontot. Mindenesetre gratulálok! A gyógyulás útjára léptél, csak ne ess vissza megint. Minden jókívánságommal sok szerencsét a továbbiakban:

Böjtös Gábor (576 Konzol tesztelő)

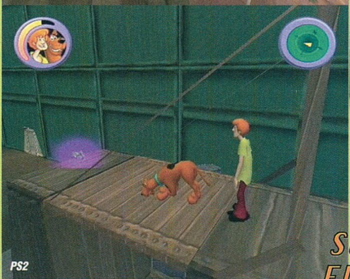
Ul: Ja igen… két kérés:

1. Ha lehet, akkor szólj a beépített közönségnek, hogy még a bejátszásokban se röhögjenek, mert így kénytelen vagyok mindig elnyomni az átvezető jeleneteket.
2. Amikor legközelebb mész az elvonókúrára, akkor legyél szíves magaddal vinni a Micimackó bagázst is, mert ők is nagyon a bögyömben vannak már. Nálatok, rajzfilmhősöknél divat a drogozás, vagy mi van? Előre is köszönöm.

Ul2: Az új filmedet meg azért sem fogom megnézni!

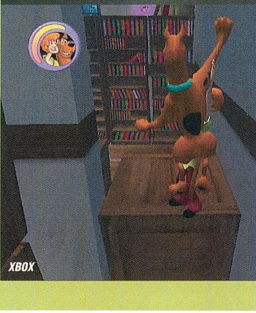
BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Én kifejezetten utáltam az eddigi Scooby Doo játékokat, és ezzel sem fogok egy percet sem játszani. Az ok egészen prózai: tele van a piac jobbnál-jobb progikkal ebben a stílusban, semmi sem indokolja, hogy hatpontos tucatszemetekkel fárasszam magam. Nem tudom, hogy Magyarországon van-e Scooby rajongó; ha igen, ő talán megveszi majd. Meg esetleg egy-két tájékozatlan szülő a kisgyerekének. Én nem ajánlom…

SCOOBY-DOO: MYSTERY MAYHEM

THQ

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 8 blokk

✔ egész hangulatos kis kalandjáték
× nincs elég egyénisége, grafikailag nem nagy szám

6 pont

SCOOBY-DOO: MYSTERY MAYHEM

THQ

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (139KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egész hangulatos kis kalandjáték
× nincs elég egyénisége

6.5 pont

CARMEN VISSZATÉRT!

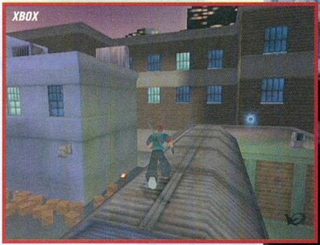
xbox | playstation 2

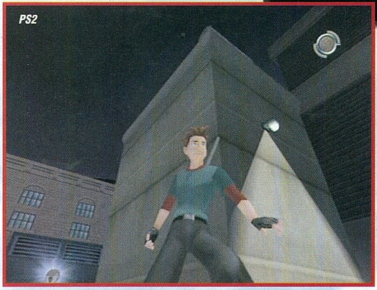


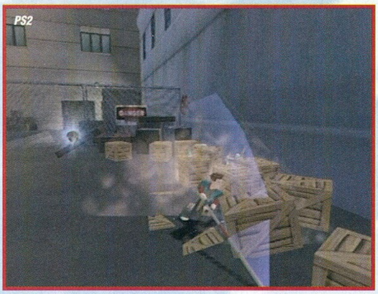
Nem igazán vagyok könnyű helyzetben, mert nem szeretek olyan játékról írni, ami nem tetszik – amivel, ha nem lenne feladatom, „civilben" nem játszanék egy percet sem. Ezektől a tesztektől mindig is viszolyogtam egy kicsit, de hát nincs mit tenni, ezeket is meg kell csinálni. Pedig alapjában véve a **Carmen Sandiego**-val nem lenne probléma, és talán kissé más véleménnyel lennék róla, ha nem teszteltem volna 1 hónapja a Pitfallt. De hát teszteltem, így mostanság akaratlanul is ahhoz viszonyítok egy teljesen hasonló kaliberű anyagot. A CS is platformjáték, ám teljesen olyan, mint egy „anti-Pitfall".

Hogy mit értek ezalatt? Egyszerű. A múlt hónapban elmondtam, mitől is lesz jó egy igazi mai platformjáték, mert mindez a jó benne volt a Pitfallban. Ám CS teljes egészében bizonyítja, hogy milyennek *nem szabad lennie* egy platform anyagnak. Ami jó volt a Pitfallban és ami miatt tetszett a játék, azokat rontották el, vagy nem úgy valósították meg a CS-ben. Kár érte, mert az Xbox-ra és PS2-re kijött anyag – ha infóim nem csalnak, ez egy nagy múltú game, hisz valami hasonló című kalandjáték valamikor C64-es időkben is jött ki – bár sok kapcsolat nem hiszem, hogy van köztük...

A történet átlagos, a szokásos kincsvadászós sztori. Egy eldugott afrikai templom mélyén olyan kincs rejtőzik, mely világhatalommal ruházhatja fel birtokosát. Ezt persze sokan meg akarják szerezni, és persze vannak köztük nem éppen jó szándékú egyének is. Gondoltak erre a régi bölcsek is, amikor elrejtették a templomot és a követ is, és ha ez ég nem lenne elég, rengeteg szörnyet is rendeltek az őrzésére. Gondolom hamar kitaláltátok, hogy ennek a kincsnek a megszerzése lesz a játék végcélja, de persze addig hosszú az út, a sztori ugyanis New Yorkban kezdődik és még mit sem tudunk az introban felmerült dolgokról.







Egy platformjátéknál az ember 1 perc alatt eltudja dönteni, hogy az anyag jó lesz avagy sem. Elég, ha csak az első pályán megy egy keveset, és ha jól boldogul, akkor egyre inkább felkelti az érdeklődését a program, így a továbbiakban sem lesz baj. De mi van akkor, ha már az első akadályoknál hangos káromkodásba kezdünk, mert mondjuk az irányítás bonyolult és nehezen megjegyezhető? Rengeteg féle apró-cseprő mozdulat teljesen feleslegesen van beépítve a játékba, már az alapok elsajátítása is rengeteg időt fog igénybe venni. Magam most nem is pazarolnám a helyet az irányítás leírására, mert az első pálya gyakorlatilag erről szól, rengeteg szöveges tájékoztatással fűszerezve.



Szerintem egy platformjátéknak mindenképpen egyszerű kezelést kell tervezni, mert különben azonnal bukik, de nézzük a továbbiakat. Fontos, hogy a nehézség fokozatosan erősödjön. Az a jó, ha az első három pálya könnyed, sikerélményt nyújt, olyat, hogy az ember érezze, megküzdött a sikerért, ám nem fektetett be több energiát, mint amennyi élvezetet kapott – pont fordítva. Aztán később, ha az ember bekapta a csalit, azaz rákattant a játékra, akkor már jöhetnek a nehezebb szintek, a szívatások. Mert én legalábbis még a szívatást is elviselem, ha tudom, hogy nem a játék csal, hanem én voltam béna. De mit kezdjünk egy olyan játékkal, ami már az első pályán mintha direkt arra menne, hogy a játékost minél jobban felidegesítse, hogy szerencsétlen mérgesen, dühösen álljon fel kedvenc konzolja elől, káromkodva és szitkozódva? Miért kell olyan húzásokat belevinni egy programba, hogy egy elvétett ugrás, egy rossz lépés miatt egész szinteket kell újra járni – persze értelmetlenül –, mindezt a bonyolult kezeléssel? Miért jó egy cégnek, ha az ember szórakozás helyett azon görcsöl a pályákon, hogy ha ezt ugrást elvétem, akkor vajon hány kilométert kell majd gyalogolnom, hogy újra próbálkozzam? Miért jó egy programozónak, ha olyan ellenfeleket kódol, melyek kinyírhatatlanok? A CS-ben ilyenek is vannak – ezeket amúgy lopakodva kell megközelíteni és hátulról megütni. Értem én, hogy az MGS-t utánozza a program, de ezt a lopkodást lassan már focis meg az autós játékokban is viszontláthatjuk majd, olyan elánnal erőltetik bele a kiadók a különböző stílusokba. Hogy is van... a suszter meg a kaptafa?

Ha én platformjátékot csinálnék ügyelnék, hogy tartalmas és könnyed legyen, hogy ragadja meg a hangulat a játékosokat. De ha nem jók a pályák, akkor hangulatot is megette a fene. És ilyenkor a jobb grafika sem segít, bár az igazat megvallva, a CS ebben témában is közepesen teljesít. Semmi igazán látványos, vagy szép dolgot nem láthatunk. A szintek egyhangúak. De ilyenek a zenék is, ez sem dobja meg a programot. Mindezek miatt a szavatosság is gyatra lesz, mert az első pár pálya után kivesszük a programot és valószínű nem tesszük vissza egyhamar. Hiába van a csomó gyűjthető relikvia, melyet a pályák során lehet és kell is összeszedni, ha nincs mi motiválna a további játékra.

Azon gondolkozom, hogy a programozók miért babrálnak mindig ki velünk? Nem kérek új ötleteket, nem kérek formabontó változásokat, egyszerűen csak szórakozni vágyom egy játékkal, mint a múlt hónapban. Ez szerintem teljesíthető kérés, mégis kevesen törekszenek a megvalósítására. Vajon miért?

A CS nem jó játék, nem ajánlom a platform stílus szerelmeseinek. Nekik ott van a Pitfall, vagy ha más típusra vágynak (és PS2-jük van) akkor Rachet vagy a Jak, esetleg a Kya. Sajnálom ezt a programot, de hát ez van. Talán majd legközelebb.

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudok egyetlen érvet sem mondani, hogy miért lenne érdemes megvásárolni ezt a játékot. Azt sem tudom, hogy a hajdanvolt patinás C64-es szériából miért ilyen ugribugri stuffot hegesztettek. Áh, mégis eszembe jutott valami: akkor venném meg, ha olyan die hard akciójáték gamer lennék, aki kétnaponta elfogyaszt egy új anyagot, és már platformfüggőség alakult ki nála...

CARMEN SANDIEGO: THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS

RIVER DEEP / BAM!

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
5 blokk

✔ csak megszállott platformereknek
✕ nem tud lekötni, bonyolult kezelés, unalmas

4 pont

CARMEN SANDIEGO: THE SECRET OF THE STOLEN DRUMS

RIVER DEEP / BAM!

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (33KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ csak megszállott platformereknek
✕ nem tud lekötni, bonyolult kezelés, unalmas

4 pont


Legyél Te is
paparazzo!
VOX mozimagazin® fotópályázat!
A legjobb kép készítőjének!
50.000 Ft
Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére
és készítsd el saját sztárfotódat!
Részletek a VOX mozimagazin®
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!
smart forfour
06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869
Rádió Danubius
VOX ONLINE
576
www.576.hu
TCM
TURNER CLASSIC MOVIES
x-trend
notebook





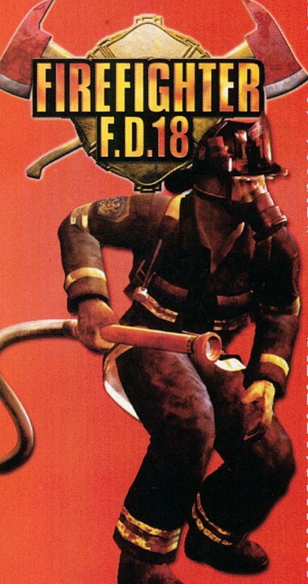






TŰZ, JÖJJ VELEM!

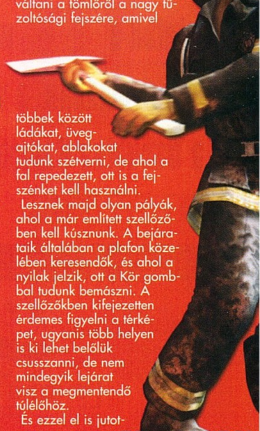
A *tűz veszélyes dolog* – számtalanszor figyelmeztettek engem is kiskoromban, hogy ne játsszak vele, mert éjjel bepipilhetek a kiságyamba. Most mégis Damoklész kardjaként lebeg felettem az ágyékomat satuként szorító, önmagam eláztatásával fenyegető ágybavizelési kényszer, melynek ellenére az elmúlt pár napban mégis kénytelen voltam eljátszadozni a lángocskákkal, hiszen nekem jutott a feladat, hogy a *Konami* új „tűzoltós" játékát, a **Firefighter F.D. 18**-at letesztteljem. Annak ellenére, hogy megszámolhatatlanul sok konzoljáték van már a piacon, ezt a stílust mintha mindenki kerülgetné, mint a macska a forró kását. Akárhogy is próbálok visszaemlékezni, egyetlen egy hasonló stílusú játék jut csak az eszembe, az is még a Playstation hőskorában jelent meg, de az inkább egy kis bugyuta mászkálós játék volt, mintsem komoly szimuláció program (sajnos a címére már nem emlékszem, de valami Rosco McQueen volt, asszem'…). Ja, meg ott a FireChief PC-re, és azt se felejtsük el, hogy a GTA-ban is lehetett tűzet oltani, igaz azért ott egy merőben más kivitelezéssel van dolgunk.



Sajnos a Konami ismét csak félmunkát végzett a *Tűzharcossal*, hiszen bár vannak a programnak kiemelkedően jó részei is, ugyanakkor a játék felépítése, menete, nagyon elment egy árkád jellegű, viszonylag egyszerű akció game irányába. Azonban, hogy mégse legyen annyira játéktermi érzésünk, a Konami egy Hollywoodban már igencsak elcsépelt, de mégis kellő motivációt adó sztorit kanyarintott a játék köré. A főszerepet egy Dean McGregor nevezetű tűzoltó játssza, aki egykor egy nagy tűzben elveszített valakit, aki számára nagyon fontos volt, legalábbis ez derült ki a bevezetőből. De nincs sok időnk elmélkedni, és emlékezni a múltra, mert a brigádot egy igen komoly, alagútban megesett tömegszerencsétlenséghez riasztják – valami olyat próbáljunk meg elképzelni, mint a *Stallone* féle *Daylight*ban, csak most nem omlott be az alagút mindkét vége. Amennyiben sikerül lejutnunk az utolsó bent rekedt túlélőhöz is, jön a csavar a sztoriban, hiszen a pali egy szenátor, és az egész baleset az ő likvidálása miatt volt megtervezve. Ekkor mi nézők már láthatjuk azt, amit a játék szereplői még nem, azaz a csúnya bácsit, aki mindezért felelős. És most valóban csúnya bácsiról van szó, hiszen az arcát, a karjait, és nagy részben gondolom a testét is (bár nincs röntgenlátásom, sajnos) rusnya égési sérülések borítják. Bár nem jutottam el a történet azon *lehetséges* részére, ahol eme visszataszító, megpörkölődött bőrű bácsiról lerántják a leplet, és kiderül róla hogy hajdanán ő is tűzoltó volt – mint mondjuk a *Féktelenül* első részében a rendőr bácsi, aki nyugdíj kiegészítést szeretett volna magának kieszközölni –, mert a játék mindig lefagyott a 6. pálya előtt, azért sejtem, hogy egy megbomlott elméjű figurával állunk szemben, egy piromán állattal, aki jó pénzért bármit és bárkit felgyújt, és aki korábban egész más oldalon állt. Egyébként kár, hogy a Konami tesztverziója állandóan kifagyott (két gépen is kipróbáltam), mivel most kivételesen kíváncsi lettem volna arra, hogy miként alakul a sztori, és hogy hősünk végül összejön-e a minden lében két kanál, kezdő riporter csajszival…

LOCSÓLÓCSÖVET… CÉLRA! VÍZ!

A játék kezdéskor rögtön bedob minket a mély vízbe, gondolok itt az előbb felvázolt alagutas balhéra, gyakorolni tehát nem lesz lehetőségünk, mivel a gép mindent éles helyzetben magyaráz el nekünk. Mivel ez egy külső nézetes játék, a játék nagy részében a Dean gyerek hátát fogjuk szemlélni, kivételek az alól mondjuk azok a részek, ahol egy szellőzőcsatornában kúszunk-mászunk, mert ilyenkor belső nézetre vált a játék. Az irányítás nem egy ördöngösség: a bal analóg karral mozgatjuk a figurát, ajtókat kinyitni, berúgni, betörni a Körrel lehet. Locsolni a jobb felső blokk (R1) lenyomásával tudsz, és ne felejtsük el, hogy még ilyenkor is lehet lassan haladni, vagy mondjuk körbeforogni, ami sok helyzetben nagyon jól jön majd. Locsolni kétféleképpen is tudunk: van egy erős, de vékony vízsugarunk, ez jó izmos és messzire elvisz, ugyanakkor lesznek olyan helyzetek és tüzek, amikor ezzel a sugárral ahelyett, hogy eredményesek lennénk, csak szétszórjuk a lángcsóvákat. Ilyenkor kell használnunk a vastagabb, „permetező" sugarat (váltani köztük a Háromszöggel lehet), ez szép nagy eresztéssel „felülről" oltja a tüzet, sőt még egyfajta védőpajzsként is magunk elé tarthatjuk, ami kifejezetten jól jön, mondjuk a főellenségek (igen azok is vannak!), vagy az olyan tűzfészkek esetében, amik különféle lángoló, forró tereptárgyakat „köpködnek" magukból. Lehetőségünk van korlátozott számban erősítést is kérni a Négyzettel – nem sok hasznát láttam –, illetve „szökdelhetünk" is (X), aminek szintén nem sok értelmét találtam… talán a kisebb tüzeket és az olajfoltokat lehet így átugrani? Le lehet viszont térdelni, így a nagy füstben is jobban belőhetjük a helyes irányt, és fontos gomb még a SELECT is, ami az invertory-ba visz. Itt át tudunk váltani a tömlőről a nagy tűzoltósági fejszére, amivel többek között ládákat, üvegajtókat, ablakokat tudunk szétverni, de ahol a fal repedezett, ott is a fejszénket kell használni.



Lesznek majd olyan pályák, ahol a már említett szellőzőben kell kúsznunk. A bejárataik általában a plafon közelében keresendők, és ahol a nyilak jelzik, ott a Kör gombbal tudunk bemászni. A szellőzőkben kifejezetten érdemes figyelni a térképet, ugyanis több helyen is ki lehet belőlük csusszanni, de nem mindegyik lejárat visz a megmentendő túlélőhöz.

És ezzel el is jutot-

tunk a következő témánkhoz: a *túlélőkhöz*. Bár a játék túlnyomó részében a fő feladatunk a tűz eloltása, mégsem ez a szemünk előtt lebegő legmagasztosabb cél, hanem a tűzben rekedt szerencsétlen áldozatok kimentése. A figurák külön jelezve vannak a térképen is, és már messziről ki lehet szúrni őket a Survivor felirat miatt, ha pedig a közelükben vagyunk, akár még a kiáltásaikat is meghallhatjuk. Az életerő csíkjuk is fel van tüntetve a térkép mellett a jobb felső sarokban, ha ez átváltana sárgára, szedjük a lábunkat, piros esetén pedig ne legyünk restek akár átgázolni is a tűzön (vízen), mivel ha valaki elhamvad, az a küldetésünk végét jelenti. (A túlélők megmentése egyébként megmosolyogtatja az embert, hiszen a valódi életben már rég ropogósra sültek, vagy megfulladtak volna a füstben, hiszen általában pár centire a lángoktól helyezkednek el, onnan sikoltoznak, és mindössze elég, ha megközelítve őket hozzájuk érünk – azt például figyelembe sem veszi a gép, hogy megtisztítottuk-e a menekülés útvonalát, vagy sem.)

Ha már itt tartunk, gyorsan megemlíteném a locsolócsövünket is, ami ugye a vizet kellene, hogy szállítsa a tűzoltóautókból, avagy a tűzcsapokból, de érdekes módon, ha gyorsan megfordulunk, láthatjuk, hogy egy jó méterrel mögöttünk vége szakad. Így legalább érthető, hogy miért nem akad fent semmilyen tereptárgyon, vagy becsukódott ajtón. Az viszont elgondolkodtató, tárgyakra is bukkanhatunk, például egészségügyi csomagra, vagy épp egy kis itókára, de ami még ennél is fontosabb, vannak úgynevezett elveszett cuccok (Lost Items), amik egy kicsit mindig közelebb visznek minket a megoldáshoz. Ezeket általában olyan helyiségekben, irányokban találjuk, ahová egyébként nem kéne benéznünk. Kutassunk tehát alaposan mindent át! A küldetések egyébként több kisebb pályaszakaszra vannak bontva, és minden ilyen rész után értékelik a teljesítményünket, amibe beleszámít az időeredményünk, az, hogy hány embert mentetnünk, meg és, hogy milyen mértékben oltottuk el a tüzet. Mellékesen, ha nagyon jók vagyunk, még kitüntetéseket is bezsebelhetünk, amit a megnyíló extra menüpontban bármikor szemügyre vehetünk.

Na, jöhet a játék kinézetének az értékelése. A sok filmes hatást felvonultató átvezető jelentekben még minden nagyon klappol, nagyon szépek a figurák, élethűen mozognak, beszélnek, kicsit más viszont a helyzet, amikor már élesben megy a játék. A grafika minősége egy kicsit leromlik; az emberünk bár jól néz ki, némely mozgásfázisán még nyugodtan dolgozhattak volna egy kicsit. Szerencsére a tüzet, a lángokat, a robbanásokat si-















hogy akkor honnan jön az a töménytelen mennyiségű víz, amit az ember ellocsol egy-egy szinten?

Na, de hogy mégse legyen annyira egyszerű az életünk, néha a kiszámíthatatlan lángnyelveken kívül egyéb nem várt akadályokba is ütközhetünk, ilyen például, amikor egy ajtóhoz kódkártya kell. Ezt általában a közelben egy másik helyiségben találjuk, és Dean automatikusan felhasználja ott, ahol kell. Elvétve egyéb hasznos

MARTIN BELESZÓL!

Vannak témák, amiket szerintem nem lehet jól megjátékosítani, és vannak olyanok is, amiket nem érdemes. A tűzoltószakma viszontagságait bemutató téma az utóbbi csoportba tartozik. Hogy ezt a Firefightert most mégis minek köszönhetjük, arra csak tippelni tudok (09/11), de nem merem mondani, mert a tűzoltó szimpatizáns olvasóink leszedik a fejem... Én nem tudtam mit kezdeni ezzel a progival, de ettől függetlenül neked még bejöhet...

került úgy poligonba önteni, hogy az ember ne kapjon tőlük fejfájást, bár a pixeles lángnyelvek látványa még így sem túl meggyőző, nem is beszélve a nagyobb tüzek eloltása után maradó komplex pixel lángocskákról, amiknek mindössze két kiterjedésük van. A terep egyébként nem túl látványos, legtöbbször csak sötét, füstös folyosókon, szobákban fogunk mászkálni, úgyhogy elég sötét, szürkés a játék látványvilága, ami persze nem feltétlenül negatívum. Azért lehet a programot dicsérni is, hiszen a falakon és a plafonon terjedő lángok nagyon impresszívek, a robbanások hatásosak, és összességében elmondható, hogy a játék, akárcsak a tűz, kellően kiszámíthatatlan, hogy mindvégig lekösse a figyelmünket. Ráadásul tűzfajtából is többféle van, és mind-mind más oltási trükköt igényel, ezeket szépen ki kell tapasztalni mind. A végére hagytam az egyik legtutibb dolgot, a főellenségeket. Mert bizony azok is vannak a játékban, és ezek mindegyike egytől-egyig egy különleges tűz! Ez így lehet, hogy hülyén hangzik, de higgyétek el, hogy a játékban nagyon zsír módon lettek megvalósítva: lesz majd gázszivárgás táplálta tűz, egy másik helyen a meggyulladt meleg levegő hatására repkedő ruhák támadnak neked, de lesz majd elektromos tűz, inferno, és hasonló ötletes dolgok. (Ezeknél a főellenségeknél mindig a tűzfészket keresd, akkor jársz jó helyen, ha oltásnál elkezd villogni az energiacsíkjuk.)

ÖSSZESSÉGÉBEN

Nem lett akkora durranás a játék, mint az reméltem, mégsem kellemetlen darab, és végre nem egy verekedős, lövöldözős, gyűjtögetős játék került ki a Konami műhelyéből, hanem egy egyelőre unikumnak számító program, amit a hibái ellenére is lehet szeretni. És ha csak meg nem unjuk az állandó locsolkodást (bár közeleg a húsvét), akár még végig is lehet játszani. Azért jegyezzük meg: ebből a hálás témából jóval többet is ki lehetett volna hozni!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

FIREFIGHTER F.D. 18

KONAMI

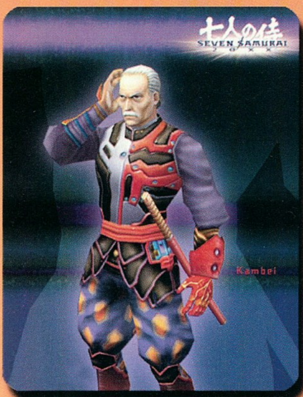
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ hálás téma
✕ középszerű kivitelezés

6.5 pont









七人の侍 SEVEN SAMURAI 20XX

E havi termésünk játékai közül személyemből a Sammy kezeiből kikerülő **Seven Samurai 20XX** váltotta ki talán a legnagyobb érdeklődést. Betudható ez Kurosawa mester klasszikusának, valamint a fejlesztőbrigád iránt érzett szimpátiámnak. Utóbbi abból következik, hogy bár nem voltak idáig hatalmas műveik, amikre évek múltán is emlékezne a játékos társadalom, azért sikerült egy olyan nevet összehozniuk, ami SZVSZ az egyik legismertebb/legjobban sikerült 2D-s bunyós anyaggá vált az idők során. Ez pedig a Guilty Gear. A sikere több dolognak is betudható... Ezek közé tartozik a klasszikus játékmenet, a nagyszerű hangulat, a csodaszépen kidolgozott, kézzel rajzolt karakterek, valamint egy olyan pózerkedő hozzáállás, amit ritkán sikerül megfelelően adagolni a játékokban. Természetesen butaság lenne azt állítani, hogy a GG egy kiemelkedő kasszasiker, hiszen a műfajból eredően nem a nagy tömegekhez szól, hanem inkább azokhoz, akik a hozzá hasonló verekedős programokon nőttek fel.

Egyszóval kíváncsivá tettek a srácok, hogy mit sikerült vajon kihozniuk a méltán dicsőített filmalkotásból, ennyi évvel annak megjelenése után. Kicsit utána is néztem az interneten, mennyire dolgoztatták meg magukat a fejlesztők, ha már ennyire nagy fába vágták a fejszéjüket...

A KUROSAWA PRODUCTION TÁMOGATÁSÁVAL BEMUTATJA: A SAMMY

Azt hiszem, a következő sorokból már az is kiderülhet, miért kezeltem ezt a korongot olyan kiemelt figyelemmel. 2003-ba kell először visszautaznunk, amikor a játékosok/kiadók legjobban várt kiállítására, az E3-ra ismételten sor került. Itt jelentették be ugyanis a Sammy emberei a Playstation 2 exkluzív címet: Seven Samurai 20XX. John Rowe, a Sammy Studios elnöke csak ennyit mondott: „A Seven Samurai 20XX egy nagyszerű játék. Visszanyúl az alapokhoz, amik a mesteri filmben voltak tapasztalhatók, de egy olyan elképzelt jövőbe helyezi azokat, amiben minden játékos azonosulni tud majd a szereplőkkel, miközben olyan kalandokat él át, amikre talán nem is számított. Nagyon hatásos és intenzív akcióra számíthat mindenki!". A lényeg talán ennyi volt... a bemutatott videók ugyan még nem álltak a helyzet magaslatán, de mivel a fejlesztés még csak a kezdeti stádiumban volt, így nem is lehetett igazán véleményt alkotni. Azonban kezdtek kiderülni a pletykákból, hírekből összekovácsolt részek igazságon alapuló darabjai. A fejlesztést nem kisebb ember támogatja (bábáskodik fölötte), mint Hisao Kurosawa, a filmet magáénak tudható Akira Kurosawa fia... egyben a Kurosawa Production igazgatója. Ebből adódóan sejthető volt: semmi olyan nem kerülhet bele a készülő alkotásba, ami esetlegesen rombolná, vagy kis mértékben is veszélyeztetné a filmklasszikus hírnevét/nagyságát. Továbbá Hiasao működésének következtében úgy próbálták a történetet megalkotni, ahogy Akira tette volna, amennyiben lehetősége lett volna rá... szellemisége áthatotta a munkálatokat. Mindeközben egyéb hírességek is bele lettek vonva a munkálatokba. A karaktereket, illetve a környezet vizuális koncepcióját egy olyan ember álmodta meg, aki már szintén felmutatott valamit a múltban. Ezen feladatokat a francia képregény rajzoló, Moebius kapta meg, aki a Blueberry füzetekkel, valamint az Ötödik Elemben, és a Tron címmel ellátott Disney klasszikusban is letette már kézjegyét. Akinek pedig ez még mindig nem jelent semmit, annak még azt is elárulom, hogy a nyitó, illetve záró zenei aláfestést az a Ryuichi Sakamoto komponálta, aki már Akadémiai díjat is kapott a The Last Emperor soundtrackje kapcsán. Ennyi neves, híres alkotó után nagyot kellene bénáznia a fejlesztőknek... persze minden lehetséges és még a legjobb ötleteket is el lehet szúrni. A korábban leírtakból viszont kiderül, hogy miért is vártuk szerkesztőségen belül ennek a játéknak a megjelenését.



RÉGI A BELSŐ, ÚJ A MÁZ

A program sztoriját úgy alakították át, hogy a klasszikus, haragból/kapzsiságból kiinduló, igazából jó és rossz csatáját, valamint az emberi érzéseket, értékeket bemutató történetet egy nem is túl távoli jövőben tudják bemutatni, mialatt a játékmenet segítségével a modern akciófilmek világába helyezzék a játékosokat. Természetesen „modern akció" alatt inkább a japán termékekre kell gondolni, nem pedig az amerikai „mindent a szemnek, semmit az agynak" alapértelmezésű produkciókra (tisztelet a kivételnek, mert azért abból is van bőven). A mese elején egy olyan világban találjuk magunkat, amiben az emberek mindennapos csatájukat vívják a minden pillanatban támadó seregekkel, amik állatok és emberek mechanoid változatai. A fiatal Natoe bőrébe bújhatunk, miközben felfedezzük az utolsó bástyaként szolgáló humanoid várost, ami elválasztja a világot a nagy apokalipszistől. Hamarosan kiderül a földet megmenthető Szent Gyermek személye, mialatt egy kisebb brigádot szervezhetünk össze a még megmaradt, igazi értékekkel rendelkező szamurájokból. A végső csata pedig így egyre közeledik, amiben eldőlhet az emberiség sorsa is. Tudom, nem egy nagy durranás így elsőre, de azért az alapot jelentő filmet is figyelembe kell venni hozzá, ráadásul nem is csak a körítés számít, hanem a cselekményekben időnként előforduló helyzetek, jellemábrázolások is fontosak. De nézzük, mi vár ránk...

A KEZDET KEZDETÉN

A lemez felpörgése után egy kis montázst pillanthatunk meg a a játékban rejlő CG animációkból, ami megmutatja, hogy azért a Sammy grafikusai nem csak a rajzolt dolgokhoz értenek, hanem a CG filmek megalkotásához is. Nagyon szép jelenetek tanúi lehetünk, de nem szeretném a kedélyeket borzolni, ezért ezzel be is fejezném ennek jellemzését, csak annyit még így utolsóként, hogy árad az egészből (képi világ, zenék, helyszínek, szereplők) a japán mentalitás... amit természetesen pozitívumként értek. A opciók között nem sok érdekesség vár ránk, ezért érdemes rögtön az új játékot elindítani, ami egyetlen nehézségi fokozaton lehetséges csak. Láthatjuk, ahogy egy kisebb csoport ember egy vámpír jellegű lény elől menekül. Hamarosan a miénk az irányítás. A kamera a hátunk mögött, mi pedig 3D-ben szaladgálhatunk karakterünkkel, miközben özönlenek felénk a robotok.

Az irányítás nem egy nagy cucc, könnyen bele lehet tanulni. Ami lényeges, hogy alapból csak egy karddal hadonászunk, de elővehetjük a másodikat is, amennyiben egyszerre lenyomjuk az L1+R1 gombokat. Azonban nem tarthatjuk magunknál mindkettőt a végtelenségig, a képernyő bal alsó sarkában láthatjuk, mennyi időnk van még hátra, illetve, ha újra egy fegyvert használunk, akkor pedig azt, hogy mikor vehetjük újra elő a másikat is. Fontos mozgást eredményez még az X lenyomása is. Alaphelyzetben ugyanis ez az ugrás (valamint Négyzettel párosítva ugrásból támadás), de harc









közben ezzel félre is csúszhatunk a csapások elől. Amennyiben mindig megfelelő időben alkalmazzuk, szinte nem is lehet majd minket megsebezni. Ezek a fontosabb dolgok, amiket szerintem érdemes megemlíteni. Automatán ment a gép minden fejezet végén, életerőt pedig az ellenségekből kivert kis cuccokkal (időnként jelennek csak meg) tölthetünk.

Feladataink többnyire egyszerűek. Általában az a jellemző, hogy előre kell haladnunk egy teljesen lineáris útvonalon, miközben időről-időre megrohamoznak minket az ellenséges csapatok. Bunyó alatt lezáródik a terület, ahol vagyunk, győzelem után pedig a padlón villogó zöld nyíl mutatja, hogy merre kell tovább haladnunk. Később a városban már mászkálhatunk erre-arra, meg beszélgethetünk a járókelőkkel (illetve inkább csak néhány hasznos információt gyűjthetünk be). Ilyenkor mindig van egy adott helyszín, ahova el kell jutnunk, de a jobb analóg kart lenyomva láthatjuk is azt a térképen megjelölve. Küldetéseink: megkeresni, megölni, megmenteni a célszemélyeket… többnyire. Elakadni lehetetlen, elbukás kizárva.



MIRE MEGY A JÖVŐBEN HÉT SZAMURÁJ?

Vegyesek az érzelmeim ezzel kapcsolatban. Azt már most leszögezhetem, hogy lehetett volna ennél sokkal jobb is a játék. Igazság szerint élveztem a harcot, meg úgy egyébként a bennem kirajzolódó összképet… sőt, talán még jobban is szórakoztam vele, mint a nagyobb siker elé tekintő X-es *Splinter Cell: Pandorá*val, ami szintén az én kezeimben landolt ebben a hónapban… De nem mehetek el szótlanul a hibái mellett, mivel van benne elég bőven. Lássuk, mik is a problémák. *Grafika.* A nagyszerűen sikerült CG animációkkal ellentétben az „ingém" elemek nem lettek túl impozánsak. Többnyire szépen ki vannak dolgozva a helyek, a karakterek, de rengeteg figyelmetlenség is van. Elsőként említem az árnyékokat, **amiket egy nagy fekete korong képvisel**. Ez a halálom! Ha a Scooby Doo-ban képesek voltak a fejlesztők szépen kimunkált árnyékhatásokat megalkotni, akkor itt miért nem lehetett? Egy ennyire patinás névnél erre igazán adhattak volna. **Kimondottan rühellem a paca árnyékokat.** Bár alapjában kidolgozott a környezet, azért azt is meg kell említeni, hogy nem túl változatos. Emellett pedig botrányosnak tartom, hogy a városban hajlamosak a semmiből megjelenni emberek, valamint azt, hogy ilyen kis szűk helyekre vagyunk beszorítva… tulajdonképpen folyosókon rohangálunk szinte végig. Akadás ritkán fordul elő, de azért néha a szemfülesebbek találhatnak képfrissítési problémákat, amiket az egyébként nagyon jól eltalált harci lassítások sem tudnak leplezni (ezekről később). Kábé ennyi probléma van a vizuális prezentációval. Nézzük, milyen hibák vannak még. Egyszerű, rövid… idővel unalmas. Elsőre nagyon bejön a kardozás élménye, a pergős csaták hangulata, de azért ez egyszer ellaposodik. Mire pedig a végére érünk, nem fogunk késztetést érezni egy újbóli végigjátszásra. Mivel ez egy egyszerű hack'n'slash, **minimális a szavatossága**… amit természetesen egy multiplayer móddal fel lehetett volna dobni. Utolsó negatívumként még azt is leírnám, hogy rendkívül idegesítő volt számomra a PS2-es Max Payne 2, amiben nem volt elég, hogy lassan töltött, de ráadásul folyamatosan is töltött – minden egyes apróbb pályarészt, átvezetőt: külön-külön. Most ugyanez van, valamivel kevesebb töltési idővel (de nem kevéssel) és hasonló mennyiséggel. Tönkrevágja az akciót, ha egyfolytában a „loading" feliratot kell bámulni.

De ne siránkozzunk annyit, jöjjenek a pozitívumok, amikből szintén van pár. A hangulat mindezektől függetlenül nagyon jó. Főleg az elején. A harcok összhatása lenyűgöző. Most is van egyfajta pózerkedés, ami a japán filmekben, vagy a japán 2D-s verekedős játékokban megtalálható. Hősünk szökken egyet ide, egyet oda, közben pedig vagdossa a támadókat… majd lelassul az akció, miközben pár gyors suhintással kettévág valakit. Ezek a lassítások elég gyakran megjelennek, nagyon jól néznek ki, ráadásul leplezik az időnkénti esetleges akadásokat is, amik a sok szereplő miatt előfordulhatnak. Villanások, robbanások, amik még az ősi 2D-s lövöldözős programokat is eszünkbe juttatják. Elsőre káosznak tűnhet, de mint tudjuk, a zsenik a káoszon is uralkodhatnak. Ez igaz a jobb harcosokra is. Az ide-oda csúszkálás (kicsit teleportálás szaga van a dolognak) erősen hajaz a Shinobira, de összességében jobb annál. Az irányítás egyszerű, kézre áll, nincs vele semmi gond. Még akkor sem kell pánikba esnünk, ha egy elcsúszás után valamelyik ellenségnek háttal állunk, mert a kezelés gyors módon orvosolja az ilyen helyzeteket. A zenékkel, hangokkal szintén nincs igazi probléma, a nyitány és a finálé gyönyörű (a komponálóhoz méltón), amik pedig közben mennek, azok ugyan nem akkora alkotások, de a célnak megfelelnek… úgysem a zenéket fogjuk hallgatni a küzdelem alatt. Ezzel együtt azért lehetett volna több igényes szerzemény is berakni (miért nem lehetett teljes zenét komponálni hozzá?).



Ha be kéne sorolni valahova a korongot, azt mondanám: olyasmi, mint a Shinobi, de jobb annál. Kicsit talán még a hamarosan közeledő megjelenésű (X-en pedig már az első résszel kijött) Crimson Sea-ra emlékeztet, csak ebben valamivel kevesebb az egyszerre megjelenő ellenfél (jóval kevesebb, mivel ott százakról van szó). Nekem tetszett, de sajnos nem sikerült valami egetverőre. Szóval nem véletlen a 6.5 pontos eredmény. Lényeg a lényeg: ez egy nagyon jó játék lehetett volna, ugyanolyan úttörő/klasszikus, mint a film… de végül olyan valami lett, ami egy darabig jól elszórakoztat, de utána már egyáltalán nem foglalkozol vele. Ezért csak akkor szerezd meg, ha van rá „feláldozható" anyagi kereted. Viszont akciókedvelőknek, japán mániásoknak ajánlható a hangulata, a harcai, meg a karakterei miatt.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Akira Kurosawa 1954-ben megrendezte *Hét Szamuráj* című filmjét, azt a három órás, fekete-fehér csodát, ami után ha nem csinált volna többé semmit, akkor is örökre beleírta volna magát a filmtörténet képzeletbeli nagy piros könyvébe. Szerintem, egy ilyen óriási klasszikushoz hozzányúlni nagy felelősség, de ha eltalálják az összetevőket, a téma iszonyatosan sikergyanús. *Ezért a Hét Szamuráj 20XX-ért kár volt megbolygatni a dolgot…* :(

SEVEN SAMURAI 20XX

SAMMY STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

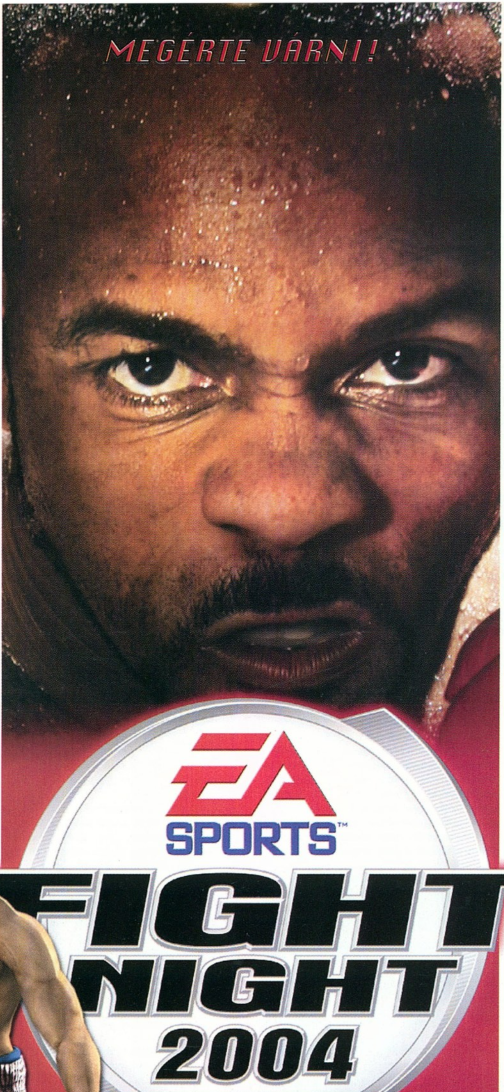
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (113KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos, remek akciójelenetekkel tarkított verekedős stuff

✕ nem akkora alkotás, mint lehetett volna, sok hibája van

6.5 pont



BEMELEGÍTÉS (GYURÁS, MASSZÁZS, GYORSÍTÓK)

Egy hosszabb pórázra engedett bevezető helyett most inkább csak gyorsan tekintsük át, hogy a hamarosan megjelenő *EA Sports*-os bokszprogram, a **Fight Night 2004** honnan is érkezett, és milyen előzményekkel indul hódító útjára.

Talán nem csak én emlékeszem egyedül a még Playstation 1-en útjára engedett Knockout Kings sorozatra, amit természetesen szintén az EA Sports szabadított a világra. A széria aztán 2001-ben átteleportálódott a kettes számú Playstationre, hogy ott az irányításbeli újítások miatt csúfosan rövid kudarcokkal teli tiszavirágként temessék el idő előtt. Nos igen a PS1-es irányítás lecserélése nem volt épp egy jó húzás, de ha már valami újszerűvel szeretett volna az EA próbálkozni, akkor legalább benne hagyhatták volna az alap irányítási metódust, hogy a veterán KO Kings-esek is megtalálják a maguk számítását. Ezen mondjuk már kár elmélkedni, hiszen a játék relatíve megbukott, példának okért felhozatnám Fricit, aki itt szokta bent lopni a napot a szerkesztőségben, aki amúgy nagy KO Kings és bokszrajongó, és akinek szintén az új irányítással voltak gondjai, és ezzel a problémájával nem egyedül volt a világon. Nos, tavaly nem jött KO Kings game, (én legalábbis csak Gamecube-on találkoztam KO Kings 2003-mal), idén pedig már egy teljesen megújult címmel, köntösben dobta a folytatást az EA a piacra, ez tehát Fight Night 2004.

Ha kíváncsi vagy arra, hogy vajon a FN2004, visszatért-e a régi PS-es irányításhoz, megnyugtatni nem tudlak, hiszen kifejezetten ehhez a játékhoz kifejlesztett, egy teljesen új irányítási rendszerrel állunk szemben, ami a *Total Punch Control* nevet kapta. Azt viszont elárulhatom, hogy ez az irányítás tökéletesen funkciónál, és a ráfordított fejlesztési időnek és energiának meg lett az eredménye: a játéknak minden téren sikerült a megújulnia, továbbfejlődnie, és ki merem jelenteni, hogy jelen pillanatban nincs a Fight Nightnál jobb bokszprogram a piacon!

ELSŐ MENET (TAPOGATÓZÁS)

Az EA-s sportjátékoktól megszokott módon, egy dögös bevezetővel kezdődik a DVD, ami egyfelől megadja a kellő hangulatot egy kis kocsmai verekedéshez, másfelől viszont a szakavatott szemek rögtön konstatálhatják azt is, hogy itt bizony egy eredeti nevekkel és a sportolókkal operáló programról van szó; halkan jegyzem meg „hála Istennek”, meg a licencekre fordított pénznek, aminek valóban meglett az eredménye. Csak hogy néhány nevet említsek: Roy Jones Jr., Evander Holyfield, Marco Antonio Barrera, Jake Lamotta, Ray Robinson, Rocky Marcioano. Kár, hogy a „fülzabáló” Tyson gyereket kihagyták a játékból, viszont ha elég jól nyomulunk a karrier módban, lehetőségünk lesz olyan nagyágyúkkal is összemérni az erőnket, mint maga a félisten Muhamad Ali. Ezzel már el is árultam, hogy a játékban nem csak gyors egyszeri meccseket játszhatunk, ahol „bárki játszik bárki ellen” alapon mennek a bunyók, és ringet is szabadon választhatunk hozzá, hanem bizony van egy hosszabb rögösebb út is a bajnoki cím elnyeréséig, ez pedig a karrier-mód. Megjegyzem, amíg itt nem teljesítünk, addig az előző, azaz a gyors játék elég szegényes kínálatot vonultat fel.



MÁSODIK MENET (BEKÖSZÖNÉS)

Szóval karrier. Itt lehetőségünk van akár egy kedvenccel nekivágni, akár egy saját magunk készített bokszolóval. Különbség az nem sok lesz, mivel hiába választjuk be Lennox-ot, a kis figura, mint egy totál kezdő lép a profik közé, és pont ugyanannyira lesznek alulfejlettek a tulajdonságai, mintha egy saját emberrel lépnénk a szorítóba. A bokszolókészítés egyébként annyira profin van megoldva, hogy mindenképp megéri azt az egy kis bekezdést, ami alatt ismertetni fogom.

Tehát először a kereszt- és vezetéknevünket kell megadni, de figyeljünk oda, mert a „Last Name” lesz az övünkre hímezve. Utána jöhet a becenevünk, ami már csak azért is lényeges, mert a kommentátor ezen a néven fog minket emlegetni, lévén, hogy karakterfelismerő és beszédkonvertáló codec nem található a DVD-n. Megadhatjuk még a származási helyünket, a súlycsoportunkat, a magasságunkat, a testfelépítésünket, az alapfelállásunkat, és a stílusunkat is. Ezek után jöhet az igazi móka: bőrszín, hajviselet, haj szín, és árnyalat, szemöldök, szemszín, szakáll, bajusz, pajesz, ezek színe és árnyalata, fejünk/homlokunk vastagsága, szélessége, magassága, kiállása, szemöldökünk elhelyezkedése, állunk hosszúsága, arcunk pufóksága, szemünk nagysága, elhelyezkedése, kinézete, ugyanez az orrunkkal, a szánkkal és a fülünkkel. És még csak ezek után következik a fogvédőnk, a sportfelszerelésünk (kesztyűk, gatyó, cipellő), és az elmaradhatatlan tetoválások. Zsír. Egy kis kreativitással akár saját magukat is viszontláthatjuk a tévéből. Mindezek beállítása után végre elkezdhetjük a profi karrierünket.

HARMADIK MENET (SZÚROGATÁS)

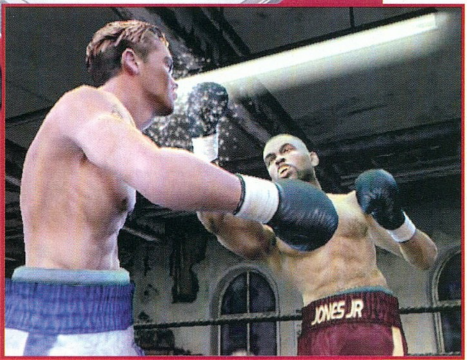
Mivel újoncok vagyunk, egyelőre a ranglista legalján (t)anyázunk, és ha jól megnézzük, akkor bizony pont negyvennyolc hely választ el minket az áhított elsőségtől, magyarul jó pár ember fejét kell még szétcsapnunk. Minden évben van egy menetrend, tehát nem bokszolhatunk találomra, csak adott rendezvényeken vehetünk részt. Mérkőzésekből évente három-négyet vállalhatunk be, jól gondoljuk tehát meg, hogy az adott időszakban melyik rendezvényt tiszteljük meg a jelenlétünkkel. Két döntő szempont van, az egyik, hogy ha feljebb szeretnénk lépni a rangsorban, ilyenkor mindig válasszuk azt a gálát, ahol a tőlünk legtávolabb álló bokszoló bunyózhatunk, egy sokkal jobb ellenfél legyőzésével ugyanis helyeket ugorhatunk előre. Ha viszont inkább egy kis zsozsó kell, akkor bevállalhatunk nem annyira jelentős eseményt is, akár nálunk rosszabb poszton árválkodó figurával is; ezek mondjuk annyira nem lesznek fontos állomásai a karrierünknek, viszont a della mindig jó jön. Főleg, mert egy csomó mindenre költenünk kell a boltban.

Az első ilyen, hogy legyen normális bevezetőnk: szerváljunk be minél több és drágább bulát, diszkófényt, konfetti esőt, meg lézereket, muzsikát, aztán jöhetnek a speciális ellenfélhergelő mozdulatok, és a szerintem haszontalan újszebb-jobb felszerelések (fogvédő, gatya, kesztyű stb.).

A meccsnek egyébként nem muszáj egyből nekiugrani, mindig van lehetőségünk trenírozni is magunkat. Ezt szerény véleményem szerint mindenképp ejtsük meg, mivel egyfelől nagyon jópofák, másfelől az emberünket csak így tuningolhatjuk fel – ja, és mindent magunk végezzünk el, mert bár rá lehet bízni a gépre is, de az eredmény általában siralmas szokott lenni! Egyébként is, nagyon jópofa tréningeken vehetünk részt, van zsákolás, kesztyűzés, torzózás, és éles bunyó egy sporttárs ellen. Az így nyert pontokat aztán különféle tulajdonságaink között oszthatjuk szét.

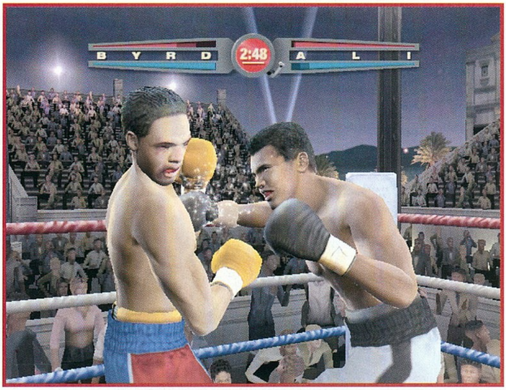
NEGYEDIK MENET (ÉLESEDIK)

A bevonulás és a meccsek körítése is szépen ki lett dolgozva. Bejövünk, sztároljuk magunkat, a tömeg ordít, és őket próbálja túlüvölteni a kommentátor. A meccsek szüneteit is jól megcsinálták, ahogy a kamera ráközelít a két sarokra, közben statisztikákat láthatunk, no meg fürdőrucis nénik hordozzák a következő menet számát tartalmazó táblácskát (saját és a közönség legnagyobb örömére). A visszajátszások is meggyőzőek, kár, hogy meccset nem lehet elmenteni – vagy mégis?



Ha már a mérkőzés hátterével foglalkozunk, el kell mondani, hogy a játék grafikailag nagyon szép, nincsenek erőltetett helyszínek, hol egy edzőteremben bunyózunk, máskor egy hatalmas akváriumos étteremben, de ahogy jutunk feljebb, úgy jönnek a nevesebb helyszínek is, mint például a Caesar's Palace. A tömeg őrjöng, felhördül, biztat, fotózik, felpattannak a székükről, vagy anyáznak, ha épp semmi nem történik a ringben. Nálam fontos, hogy a szorító kötelei is a fizikai törvényeknek megfelelően működjenek, és nagyrészt (90%-ban) ezt sikerült is megoldani, azaz nem visszapattannak róla a bokszolók, mintegy láthatatlan falról, hanem szépen nekidőlnek, lecsúsznak rajta, aláesnek, az meg rugózik, mint





az életben. Kis dolog, de sokat számít! Ilyen még a meccsek végén a statisztika, vagy az is, hogy megnézhetjük a pontozóbírók lapjait, amik sokszor különböznek egymástól, ami nagyon élethű! Van persze vér is, ami sajnos nem látszik meg a ring padlóján, én ezt erősen kifogásoltam. Hú, azt viszont el kell mondanom, hogy közepes fokozaton játszva a kiütés NAGYON meg van csinálva! A leütés után ugyanis saját szemszögre vált a játék, és pontosan három bírót látunk magunk előtt. Ebből kettő szellemkép, és csak egy valódi, nekünk pedig a két szellemképet kell a rászámolás alatt az analóg karokkal a bíróra állítanunk, máskülönben vége a mérkőzésnek. Nagyon komoly ötlet!

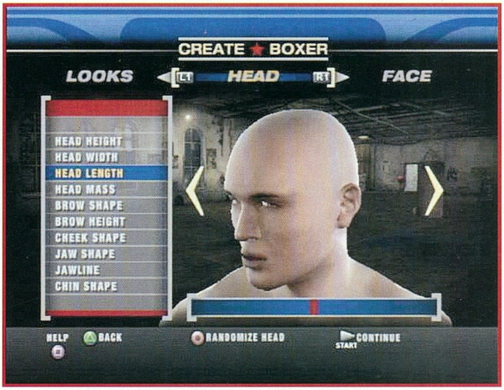


ÖTÖDIK MENET (MOST JÖN A BUNYÓ)

A figuráink nagyon jól néznek ki, szép nagyok, élethűek, rugalmasan mozognak, reagálnak mindenre, talán csak két dolgot lehet kifogásolni. Az egyik a textúrák mattsága: egy kicsit lehetnének „fényesebbek", mint a valódi izzadt bőr; a másik, hogy az emberek feje furcsán hátranyaklik az ütésektől, mint valami gumibabának. Egyébként haláli, ahogy eltalálták a figurák anatómiáját – a dagadt nehézsúlyú versenyzők hájas hasa pont úgy remeg-nyeklik összeesésénél, mint az életben. A figurák fejét pedig durvára szét lehet verni, kék-zöld foltok, vérzik az orr, a szemek, a fülek, vagy épp annyira bedagad, hogy csóri nem is lát tőlük – jó érzés a hatodik ment után az ellenfél sarkára átpillantani, na! Mondjuk az nem jó pont, hogy az élethez képes nagyon sok ütést kibírnak a bokszolók, de valószínű, hogy a *valódi* szimuláció nagyon játszhatatlan és unalmas lenne, úgyhogy ez mégis inkább jó pont. Különben is, szerencsére olyanok a meccsek, hogy mint az életben, egy másodpercnyi megállás sincs – vagy odakoncentrálsz végig, vagy nagyon hamar bedarálnak. Én most közepes fokozaton a huszadik körüli helyekért szoktam meccselni, és itt már bizony okosan kell bokszolni, nem lehet csak úgy nekiállni püfölni az ellenfelet, mert nagyon hamar kivégeznek. Oda kell figyelnünk az erőnlétünkre, hogy végig bírjuk a meneteket, és hogy a sok ütéskísérlettől se gyengüljön le az ütőerőnk. Okosan kell bokszolni és ez bizony jó! Egyébként a teljesítményünktől függően minden év végén különféle díjakat is kioszt a bokszszövetség, úgyhogy tényleg érdemes taktikusan verekedni.

HATODIK MENET (A DARA)

Már csak az irányítás bemutatása maradt ki. Akkor tehát ismertetném is a *Total Punch Control* névre keresztelt rendszert. Az analóg gombokat jórészt elfelejthetjük, az irányítás ugyanis a két analóg karra lett kihegyezve. A bal oldalival a figuránkat irányítjuk, illetve, amikor le van nyomva az L1, akkor kitérhetünk, lehajolhatunk, védhetjük a ránk zúduló ütéseket. Bokszolni pedig a jobb karral kell. Minden ütésfajtának meg van a maga iránykombinációja, a sima egyenesnél például elég, ha egyszerűen jobbra vagy balra átlósan feltoljuk a kart, de mondjuk egy balfelütéshez, már kell egy balra + le negyed kört kell nyomni. Talán ez így leírva bonyolultnak tűnik (kivéve a *Killer Instinct*eseknek), de meccs közben minden annyira könnyen megy, hogy három mérkőzés után simán rááll a kezed, mivel nagyon játékos barát a rendszer. Könnyű védekezésből, elhajlásból támadást indítani, beszúrogatni a kesztyűk közé – pont, mint az életben. Direkt nem írom most le az ütések kombinációit, mert minden benne van a játékban, és mindent el is magyaráz a program. Egyébként a többi gombnak is van funkciója (cukkolás, nagy ütés, fejelés), de ezek nem létfontosságúak. Ami még nagyon fontos, hogy az iránykombinációkat gyorsan hajtsuk végre, ugyanis ha lassan csináljuk, nem lesz „svungja" az ütésnek – magyarul, hiába szép a mozdulat, sz*rt sem ér, csak belőlünk veszi ki az energiát. Ez egyébként baromira tetszett, mert iszonyatosan gyorsan, egymás után lehet kombinációkat ütni, és totálisan csak rajtunk áll, hogy mennyire és milyen erősen használjuk ki az irányítást. Zsír, na! Aki azt mondja, hogy jobb volt a régi irányítás, és ezzel nem tud játszani, azt sajnálom, az vegye elő a PS-ét, és játsszon azzal. Talán csak a KO előtti ütésváltást nehéz eltalálni, amikor ugyanis a figura megrendül, és nekilendül összeesni, nagyon gyorsan kell bevinni az ütéseket, hogy végleg padlón maradjon.





A RÁSZÁMOLÁS

A Fight Night egy nagyon jó, megunhatatlan játék, és nagyon, de nagyon egyben van! Az edzőnk utasításokkal lát el a menetek közben, ellenben letagadja, hogy ismer minket, ha nem teljesítünk az edzéseken. A bokszolók tökéletesen reagálnak a meccsek végén: egy nehéz, tizenkét menetes meccs után térdre rogynak, úgy örülnek, míg az ellenfél és a teamje értetlenül csóválja a fejét. Ráadásul nagyon okosan, szurkálgatva is lehet meccset nyerni!

Szóval most nagyon elégedett vagyok, bár egyesek szerint lehetne egy kicsit gyorsabb a bunyó. Gondoljatok bele: egy olyan játékról van szó, ahol szinte csak abba lehet belekötni, hogy miért minden helyszínen ugyanaz a ganxsta rapper kommentár nyomul!

Csipi M Lee csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha szereted a bokszprogramokat, gondolom úgyis megveszed ezt a stuffot, mert ennél jobbat PS2-re jelenleg úgysem találsz. Csipi 9 pontos értékelése szerintem magáért beszél. Én a törzsolvasóim által már jól ismert okok miatt nem akarom véleményezni a játékot: nem szeretem a sportprogramokat és nem vagyok képes annyit játszani velük, hogy érdemben merjek nyilatkozni. Főleg nem egy bokszprogramról...

FIGHT NIGHT 2004

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos, online
memóriakártya 8mb
analóg irányító (dual shock), dpl II

✔ eddig a legjobb
✕ néhány kisebb hiba

9 pont

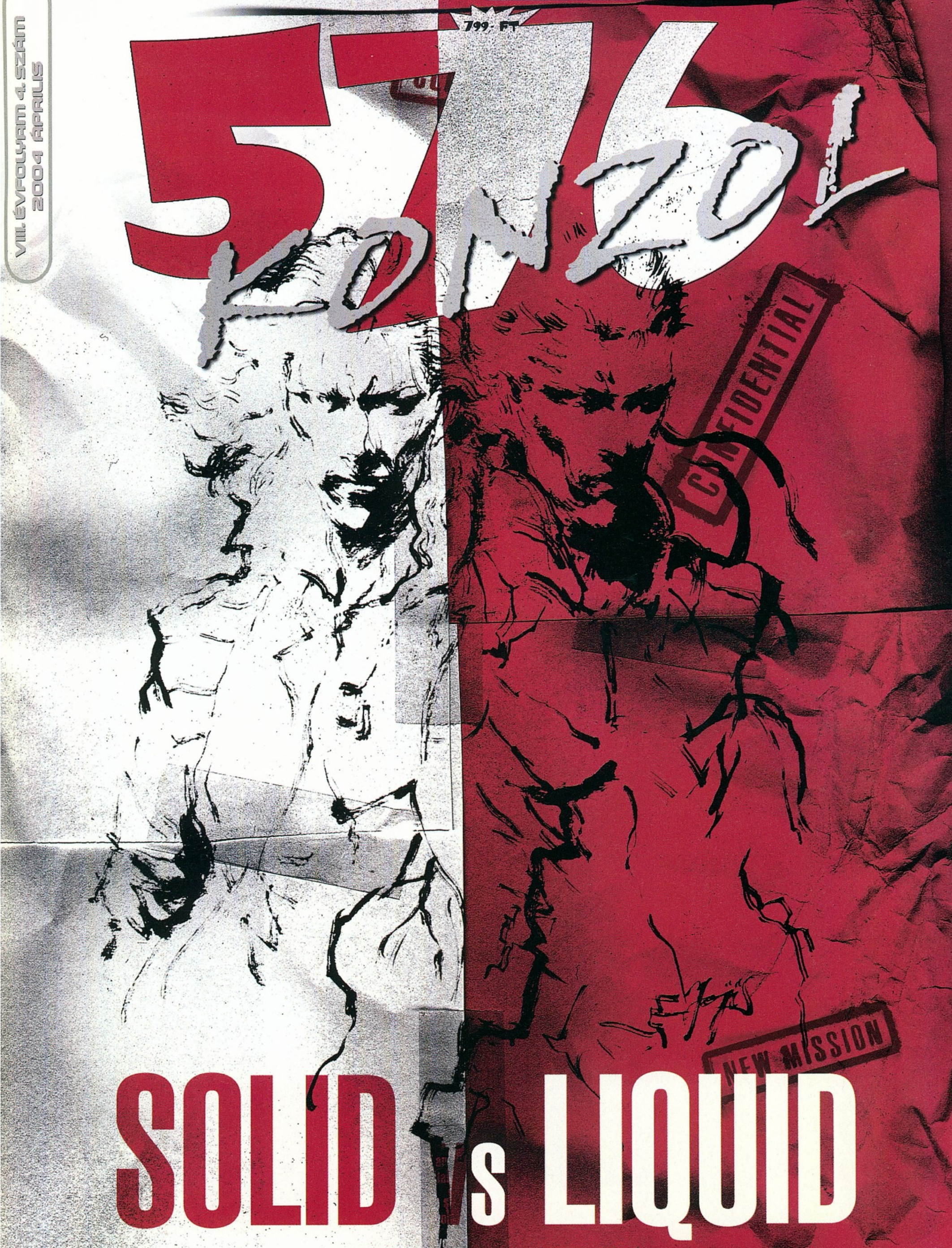
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

VIII. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2004 ÁPRILIS

576 KONZOL



SOLID vs LIQUID

MGS: THE TWIN SNAKES (GAMECUBE)

HAVI TÉMÁNK: VIDEOJÁTÉK NŐSTÉNYEK • THE SUFFERING • SEVEN SAMURAI 20XX • FIGHT NIGHT • GLASS ROSE • LIFELINE
CY GIRLS • TENCHU: RETURN FROM DARKNESS • NINJA GAIDEN • DEAD MAN'S HAND • SC PANDORA • FF CRYSTAL CHRONICLES

A FIÚK A BÁNYÁBAN HARCOLNAK

A harcra éhes „virtuális katonák" már örömmel olvashatták három számmal ezelőtt az előételek között a híres (vagy hype?) sorozat, a Ghost Recon újabb részének eljöveteléről. A megjövendölt esemény be is következett, hogy a gépembe landolva megmutassa, mi minden változott az első játék óta.

Nem kell várni a cikk végéig, megmondom most: a *borító*. Ezen kívül szinte semmi! Ez baj azoknak, akik legalább némi frissítést szerettek volna látni a vérvonalban, mert joggal félnek attól, hogy e nélkül a belső tenyésztésű játékok hamar unalomba fulladnak (lásd Resident Evil, a harmadik résszel, vagy a Code Veronicával be kellett volna fejezniük, és csodálkoznak a szegényes érdeklődésen). A járt úthoz való hűség szép a járatlan ingoványos terepeitől való félelmek és fóbiák mellett, de néhol ez sajnos átcsap egy olyan csőlátásba, ami a gamerből csak a zsebet, tárcát, vagy hitelkártyát látja, és nem törődik azzal, mit is vár valójában a játszani vágyó réteg. Tom Clancy meg csak gyártja a könyveket, írja a sztorikat, a háborút meg csak tévéből ismerő emberiség pedig lelkesen vásárolja, mint ahogy az doktorregények sem az orvosok között népszerűek, és a romantikus nyálregények legfőbb olvasótábora a 40+ os, életből kiábrándult jóasszonynép (20% kivétellel, nem akarok senkit sértegetni).

Jó, igen, én kifejezetten szeretem az igényes harci vagy kommandós stuffokat (Socom, GR, MGS, Splinter Cell, Conflict DS), de csak feladatmegoldást és akciót látok benne, nem pedig igazi emberek különböző módon történő lemészárlását (arra ott a Manhunt). És valljuk be, szívesen játszottunk már az oviban is katonásdit meg veszterneset, főleg a filmek hatására, de ott sem a Pistike iránt érzett gyilkolási vágyunk motiválta lelkünket az elorzott játékdömper miatt, csak *szerepet játszottunk*. Most pedig újból katonásdiban lehet részünk, az alább ismertetett módon.

1

Mostani küldetéseink a nem is olyan távoli jövőben játszódnak, 2010 környékén, mikor Kubában az első demokratikus választásokat rendezik (Island Thunder), vagy Kolumbiában a Jungle Storm irányvonalait követik. Én nem igazán tudok azonosulni ezekkel a háttértörténetekkel, mivel itt Európában csak nácik voltak meg szovjetek, de aki hajlamos beleélni magát ezekbe a konfliktusokba,





annak igen kimerítő információkkal segítenek ezt minél jobban elérni. Aki még sosem hallott a Ghost Recon játékokról, az sürgősen pótolja a megfelelő 576 Konzol számok utánrendelésével, vagy kezdje az ismerkedést a 7 training és 5 taktikai betanítással.

Az alapok: a szakaszban hat fő van, két háromtagú egységre, az A és B csapatra lebontva, amik négyféle katonából válogathatóak össze (rifleman, support, sniper, demolition). A kis létszám a speciális akciók kivitelezése miatt szükséges, mivel az egységek a kommandós irányvonalat követve nem országok elfoglalására vagy háborúk lefolytatására vannak kiképezve, hanem ellenséges területen végrehajtott sebészi pontosságú feladatok végrehajtására, nagyobb erők érkezésének előkészítésre, vagy más egységek támogatására, fogolyszabadításokra, hírszerzésre, bármilyen terepen. A taktika sem a „hurrá ordításos" lerohanás, hanem a fedezékről fedezékre bujkálás, megfigyelés és összehangolt támadás. Például van egy tábor, amit úgy is elfoglalhatunk, hogy az egyik csapat behatol, míg a másik fedez, de úgy is, hogy az egyik lövöldözéssel elvonja az ellenség figyelmét, ezalatt a másik hátba támadja azokat. (Speciális esetben jelen játékban a *színészkedés* is szóba jöhet, ami abból áll, hogy három emberünk guggol és elmerül a táj szépségében, a tőlük 5 méterre oldalt levő ajtón kijön olyan 2-3 ellenséges katona, viszont mindenki úgy tesz, mintha nem látna semmit, mert azok meg megállnak onnan 4 méterre és a másik három emberem irányába bámulnak – szép a táj, na! Ennek a jelentőségét sajnos még nem fogtam fel, és inkább az a gyanúm, hogy a már máshol is megtapasztalható AS finom kidolgozásáról van szó. AS = Artifical Stupidity.) Az álcázás amúgy fontos lenne, de az éles szemű ellenség olyan helyeken is kiszúrja a görnyedve és lapulva közeledő katonákat, ahol a mesterlövész puska 10x-es nagyítása mellett sem láttam semmit a nagy ködtől.

Sajnos a nehézségi foktól függetlenül a látótávolságon belüli célpontok piros ponttal kaptak a taktikai térképünkön jelölést, ami egy magamfajta profit erősen zavar, mert agyoncsapja a játékot, mikor megnézném a terepet, és már tudom, hogy hol kell vigyáznom. Mintha az eredetiben ez a nehézségi fokkal együtt változott volna, akárcsak a fenyegetés indikátor (de hülye szó), ami egyfajta radar. Sárga és narancs csíkokkal jelöli azt az irányt, ahonnan támadás várható, illetve piros a közepe, ha a fenyegetést megtestesítő egyén ott van mellettünk valahol. Szerencsére ez kikapcsolható játék közben a „handicap" menüpontban a többi csalás mellett, kivéve, ha azok eleve nem is használhatóak a nehézségi szint miatt. Lehet kérni a radar mellett automata célzást, ami odarántja a célkeresztet a legközelebbi célpontra, pirosra váltó célgömböt, ha a fegyverrel pontosan céloztunk be valakit, és automata újratöltést. Egy igazi harcos természetesen nem használ ilyet, és kíváncsibb lenne arra, hogy az ellenség mesterséges értelme vajon mennyivel másabb keményebb szinten, de sajnos ez már az első részben sem mutatott fel túlzott változatosságot. A térkép viszont kifejezetten jó, mintha valós légi felvételt néznénk a terepről, rendes árnyékokkal, ami alapján kiválaszthatjuk a fedezéket vagy támadási zónát nyújtó épületeket, domborzati elemeket. Embereink útját is ugyanúgy jelölhetjük ki, mint eddig, útvonal pontokkal és figyelési szöggel a végén (merre nézzen a csapat). Két térkép mód van, a sima (nyomva tartva a gombot), és a taktikai (rövid lenyomás), ez utóbbin választhatjuk ki azt a katonát, akinek bőrébe bújva veszünk részt az akcióban, és állítjuk be azt, embereink miként viselkedjenek harc közben (assault, lőszer megtakarító suppress, vagy a pazarló recon), illetve kijelölt haladási útjuk során (at all cost – bármi áron, advance, hold, általában jelentik ha észlelnek valakit és megállnak). A térkép pixelezhető is, ami máshol talán a nagyítást jelenti, de itt elég gusztustalanul bekockázza a tájat, mivel nem a nagyított térkép az eredeti felbontású, hanem a kicsi – se-



meddig sem tartott volna textúraként letárolni, amin van automata filterezés nagyításkor.

Beszédesebb kedvű játékosok számára örömhír lehet, hogy bedughatják kedvenc headsetjüket is, és ezen adhatnak parancsokat a legényeknek. Mondjuk nincs annyi lehetőség, mint a SOCOM esetében. Mivel ehhez is kapunk jó kis in game helpet, így érintőlegesen írok le csupán pár dolgot, minek koptassam feleslegesen az ujjaimat. A parancsok első szava a megszólítandó csapatrész (all, alpha, bravo), majd kiadhatunk taktikai térkép parancsokat (supress, advance), fedezékbe küldhetjük őket (take cover), vagy harci parancsot közölhetünk nekik (retreat / withdraw / attack objective 1-4), sőt kiválaszthatunk csapattagot is (select alpha / bravo 1-3). Pár parancs kipróbálása után nem is nagyon foglalkoztam ezzel, mert picit tele volt a pisilőm az angollal a Lifeline után, de egész jól felismerte tört angol beszédemet.

2

A játékot szerencsére egy picit nehezebbre vették, mint az első részt, mert abban az extra Desert Siege küldetéseket is viszonylag könnyen megcsináltam még a legnehezebb fokozaton is. Bár az intelligencia nem lett jobb, mintha több ellenfél lenne a tájon, és a quick save gyors mentési lehetőségek számát is lekorlátozták, vagyis meg kell gondolnunk, hol szeretnénk használni. Az animáció ellenben szerintem nem volt ennyire darabos, főleg ha távolról szemléljük az eseményeket a nagyítást használva. Ekkor ugyanis az anim valamiért nagyon durva lesz, igen nagy lépésközöket kihagyva az egyes fázisok között. Nevetség tárgya, hogy ilyenkor, ha fut a távolban valaki, akkor 3-4 métereket is megtesz egyetlen lépéssel, vagy ha meghal, olyan 3 fázisban esik össze. Ez nem csak esztétikailag rúgja vissza a gamét, hanem szinte lehetetlen rendesen használni a fegyvereket nagy távolságban mozgó célpontokra. Alternatívaként bekapcsolhatjuk az automata célzást, de akkor meg minek játszunk...? Eh, erről egy PC felhasználói program jut az eszembe, aminek évente adnak ki új verzióját, ami azzal kezdi, hogy az előző verzió mely hibáit javították ki benne, de azt elfelejtik közölni, hogy majdnem ugyanannyit bele is raktak, hogy legyen értelme megvenni az n + 1-ik kiadást is, amiben azokat kijavították, stb., stb.

Na, de a nehézségeknél maradva, továbbra sem vehetjük fel az ellenség fegyvereit vagy lőszereit, hanem azzal kell gazdálkodni, amit az eligazításon bepakoltunk magunknak, vagy bepakolt nekünk az automata kiosztás. Alapból két slot van csupán, az elsődleges fegyvernek, és vagy egy másiknak – ami mondjuk pisztoly vagy páncélököl, de ez helyett lehet extra lőszer vagy gránát, ha a fegyverünk rendelkezik vetőcsővel. Nekem a lőszer sem az egyesben, sem pedig itt nem jelentett gondot, mert egyszerűen csak nem FPS szinten kell szórni a *full metal jacket*eket, hiszen egy embert simán leszedhetünk egy vagy két lövéssel, a csoportosan gyülekezőkre pedig gránátot lőhetünk a hatékonyabb eliminálás érdekében. Hozzá kell tennem, hogy társainkat nem a West Pointon képezhették ki, mert volt olyan, nem is egy esetben, hogy egy épület falát vagy deszkakerítést átlőhető anyagnak határozták meg, és mivel a kiszemelt célpontjuk mögötte volt, így buzgón lőtték azt. Ha halljuk tehát, hogy valaki állandóan lövöldözget, nézzünk rá a fickókra, nehogy akkor érjen meglepetés, mikor az ő bőrébe bújva akcióznánk és hirtelen végleg kiürül a tár. Megoldás lehet még a Combat ROE *Recon*-ra állítása, de ez csak elméleti tanács, mert ha embereinket állandó mozgásban tartjuk, nem lesz idejük kinullázni az összes tárat.

A katonák fejlődése és tapasztalati pontjaik elosztása is a régi sémát követi, vagyis ha élve tértek vissza a bevetésről, akkor kapnak pár pontocskát, amit a négy alap érték között osztogathatunk el (weapon, stealth, endurance, leadership), de az extra feladatokkal (veszteség nélküli teljesítés, valaminek a megtalálása) kapunk a választható zsoldosok közé specialistákat is, egyéni fegyverzettel vagy alapból megnövelt értékekkel. Érdemes kialakítani egy szakaszt és azzal nyomni, hogy jól feltápolhassuk őket, de azt figyeljük meg, hogy nem minden érték gyúrható a maximumra. Viszont az még mindig bosszantó, hogy ha egy ember lesérül harc közben, akkor nem gyógyul meg többet, és ha őt visszük legközelebb is, végig a fülünkbe fog lihegni (ennek talán a női játékosok örülnek, de engem baromira idegesített). A sérült ember amúgy sem rulez, mert ha nagy a baj, akkor sántikál és hátráltatja a többieket.

3

Hogy jót is mondjak, a hangulat még mindig **kiváló**! Ahogy megyünk a surround madárhangokkal teli erdőben, figyelve, meg, megállva egy kis terepszemlére, majd hasra vágódva ha lövéseket hallunk, nagyon jól eltalált dolog. Az épületek kitisztogatása pedig még ennél is nyomasztóbb a zárt terek és sarkok, helyiségek miatt, igaz, ebben talán jobb az erre kihegyezett Rainbow Six, aminek ha jól tudom a harmadik részre érkezik éppen. Embereink sem mindig buták, bár csak néztem, amikor egy küldetésnél kinyitottam egy ellenség által kontrollált objektum ajtaját, távolabb húzódtam, és erre az egyik katonám odarohan az ajtónyílásba, és fedezékként leguggol a közepébe, annak háttal. **(Ááááá, keméééény. Martin :)** Az is nagyon jó, hogy nincs gémóver egy katonánk vagy az aktuális vezér halálakor (amik mindig mi vagyunk, természetesen), hanem akár egy emberrel is befejezhető vagy elkezdhető az akció. Természetesen ha a célok között szerepelt robbantás vagy páncélos kilövése, demolition fickónk halálával nem folytatható a bevetés.

A terep sajnálatos módon nem lett szebb, sőt, inkább mintha valahogy bénább lenne néhol. Ez nem a grafiaki motor hibája, sokkal inkább a pályatervezőké. Mászkálhatunk erdőben, sivatagi tájon, sziklák között bujkálva, veteményben megrémülve a szétlőhetetlen tökfejű madárijesztőktől, és kisebb városkákban is. Néhány helyen lusták voltak sajnos, és visszaköszönhetnek az első játékból az ismerős helyek, mint egy tábor katonai sátrakkal és tűz felett piruló kajával. A távolságokkal nincs baj, messzire ellátni és fák hirtelen kinövésétől sem kell tartanunk a horizonton, ellenben gyakran kísérhetjük figyelemmel, ahogy a génkezelt fű előttünk ugrik ki a földből, olyan 15 méterre. A kamera viszont még mindig mozdulatlanul suhan a tájon, valami kis emberies ingadozás jól jönne, ha már a fegyver szórásának változását jól megoldották a mozgás függvényében.

A küldetések elég nagy száma szerencsére feledteti az emberrel a megmaradt hibákat, mert a két fő ág nyolc – nyolc bevetése után nekiugorhatunk a Ghost Recon Extra (5), Desert Siege Extra (5) és Island thunder Extra (3) pályáinak is, ráadásul az eredeti mellett még három módban a Quick Mission alatt (firefight, recon, defend), ahol tűzharcban ki kell nyírni megadott számú ellent, vagy biztonságosan el kell jutni a pálya egyik végéből a másikba. A legnagyobb buli pedig mindenképpen a netes játék vagy a multi, osztott képernyős kommandózás! Itt a két játékos vagy egymást vadászhatja le kétféle verzióban, vagy pedig egymást segítve négy co-op módban, amik ugyanazok, mint a Quick Mission lehetőségei. A grafika itt igen kis mértékben butul csak le, ez dicséretes. A legjobbabb feltétlenül az, amikor egymást segítve irtjuk ki a népet, mivel ilyenkor nem kapunk senkit a csapatba, hanem mi ketten alkotjuk az A és B részét.

De, hogy ezzel együtt igazából megéri-e a játék a teljes árat, azt *nem hiszem*. Inkább csak küldetéslemez némi extrával, és az új pályákon kívül nem mutat fel semmi különlegességet az első részhez viszonyítva. De ez nem akkora baj, mert ha teljesen más lenne, már nem GR lenne, és mint kiegészítő, nagyon jól sikerült. Ha szereted az eredetit, feltétlenül ajánlatos ezt is hazavinni mellé, mint ahogy én is ezt teszem nagy valószínűséggel, mert még mindig megállja a helyét, de a hülye hibákra igen mérges vagyok. Ha ezeket szépen kijavítgatták volna, én lennék a legboldogabb virtuális kommandós a földön egy jó kis 8 – 8.5-ös játékkal.

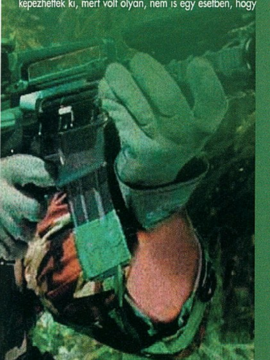
Dzson











MARTIN BELESZÓL!

A Ghost Recon sorozat úgy veszem észre, eléggé megosztja a gamereket. Van, aki él-hal ezért a stílusért, a csapattársak kommandírozásáért, a lapulásért. Van viszont, akinek még ingyen sem kéne a stuff. A sorozat ebben a formában szerintem a végét járja – most kéne abbahagyni, vagy valami nagyon komoly minőségi változtatást eszközölni rajta. Ezt sugallja a 7 pontos értékelés is. Az eget nem rengeti meg, de a közepesnél azért stabilan jobb.

GHOST RECON – JUNGLE STORM

UBI SOFT

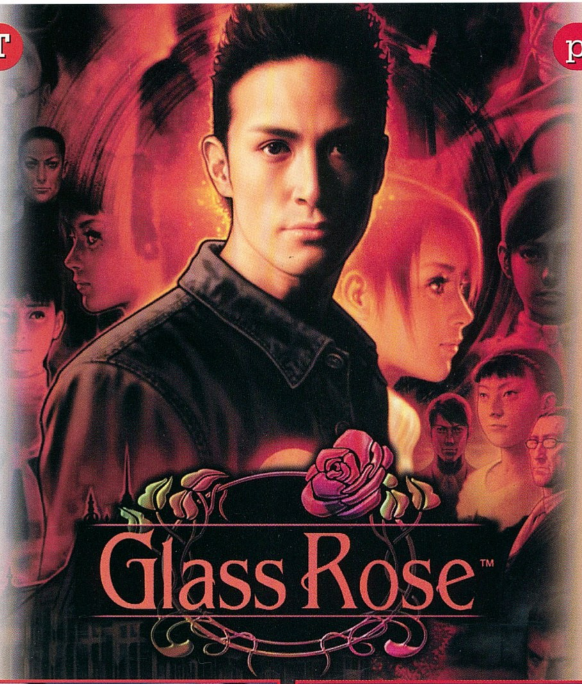
MÁS VERZIÓ: NGE

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos, online, headset
memóriakártya 8mb (135KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nekem bejövős volt az első is
✕ a grafika csupán a jó alját súrolja

7 pont



IDŐZAVAR

Az utóbbi idők megjelenéseit figyelve a kalandjátékok terén élénkülés jeleit tapasztalhatjuk. Pár hónapja jött ki a Syberia, aztán következett az új Boken Sword feldolgozás, majd a Curse jött a sorban, most pedig – jelen teszt tárgya – a **Glass Rose** is megérkezett.

Pedig volt olyan időszak amikor úgy látszott, ez a stílus végképp kiveszett. Az okát nem tudom, csak azt láttam, hogy egyre kevesebb ilyen jellegű stuff jelent meg pár éve, így én személy szerint örülök az élénkülésnek. Főleg annak kapcsán, hogy a Glass Rose egész jóra, mondhatnám *különlegesre* sikeredett. Egy tipikus, úgynevezett *point & click* kalandjátékkal van dolgunk, egy elképesztően összetett, bonyolult detektívtörténettel megkomponálva. A GR számomra a régi klasszikus Broken Sword részeket (illetve az ahhoz hasonló anyagokat) idézi. Főhősünket tehát kívülről láthatjuk és egy apró kurzort irányítva kell kezelnünk, vizsgálódva és nyomozva egy óriási kastélyban, miközben sok-sok rejtélyről kell fellebbenteni a fátylat.

Aki ezt a stílust szereti, annak teljes kielégülést fog okozni a program, mert véleményem szerint egy jó anyag lett a témában. Remek hangulata van, izgalmas, viszonylag szép, és ami legfontosabb, *lebilincselő a sztorija.*

REJTÉLYEK HÁZA

Igaz, a játék elején rendkívül kuszának, kissé értelmetlennek fog tűnni a történet, de egy-két óra után elkezd tisztulni a kép. Ez csak azért gáz, mert nekem most vigyáznom kell, nehogy valami olyasmit is eláruljak, amit nem lenne szabad…

A Glass Rose-nak két főhőse van, Takashi és barátnője, Emi. Kettőjük közül mi Takashit fogjuk irányítani, bár fontos szerep jut a lánynak is. A sztori 2003-ban indul, a páros épp egy nagyon régi gyilkosságsorozat ügyében nyomoz. A szálak úgy tűnik térben és időben is távolra vezetnek. A gyilkosságok színhelye egy ódon, elhagyatott kastély (Cinema Mansion), melyben a múlt században, 1929-ban (!) kezdődtek a halálesetek. Takashi és Emi ellátogat a lepukkant házba, ám a felderítés közben valami furcsaság történik. Emi egyszerűen eltűnik, miután beleszalad egy rejtélyes fénygömbbe, és hamarosan Takashival is ez történik. Főhősünk pár perc múlva ébred egy szobában és különös dolgokra lesz figyelmes. Már korábban észrevette, hogy az óra, ami megérkezésekor talált és nem is működött, olyan régi volt, most mintha új lenne. Ezenfelül a szoba is teljesen új, takaros. Ráadásként Emi is feltűnik, csakhogy hősünk nem tud vele beszélni, sőt megérinteni sem lehet: jelen van, de még sincs velünk. Hamarosan megismerjük a kastély komornyikját, és vele jön a felismerés is: tulajdonképpen Takashi, nem tudni hogyan, de visszazuhant a múltba, egészen 1929-be, tehát abba az időbe, mikor a titokzatos gyilkosságok elkezdődtek. Ami még ennél is furcsább, hogy a komornyik ismeri hősünket, igaz, következetesen Kazuyának szólítja, és azt állítja, hogy ő a ház urának a fia – Takashi persze ebből kezdetben semmit nem ért! Hamarosan az is kiderül, hogy Kazuya apja előző este meghalt, vélhetően nem természetes körülmények között. Takashinak a feladata tehát, hogy kiderítse a halálesetek okát, azt, hogy miként is került a múltba, miért ő Kazuya és egyáltalán, hova lett Emi? Sok-sok kérdés, melyekre csak alapos nyomozással deríthetünk fényt.





A KEZDETEK

Általában minden kalandjátéknak van néhány típus hibája. Hiába a ragyogó történet, ha sokszor előfordul, hogy túlbonyolítják a megoldandó feladatokat, nem logikusak az elénk gördülő akadályok, tehát túl nehéz a program. Ebből a szempontból a *Capcom* játéka – nem is mondtam, még, hogy ők készítették a programot – bizony pont megfelelő lett! Akik inkább a történetet akarják élvezni és nem akarnak minden tárgy megtalálásával hosszú perceket eltölteni, azok Easy módban álljanak neki a kalandoknak. Ekkor ugyanis a játék sokat segít a továbbjutásban, olyannyira, hogy a kurzor élénk villogásba kezd, ha olyan tárgyra vagy helyre viszed, mely a folytatás szempontjából fontos. Ezzel igazából tényleg csak nézői leszünk a sztorinak – bár ez nem teljesen igaz, de erről később –, hisz nagyon könnyűvé válik a stuff. Így ezt a módot csak kezdő játékosoknak ajánlom, azoknak, akik még nem játszottak ilyen stílusú programokkal és most ismerkednek velük.

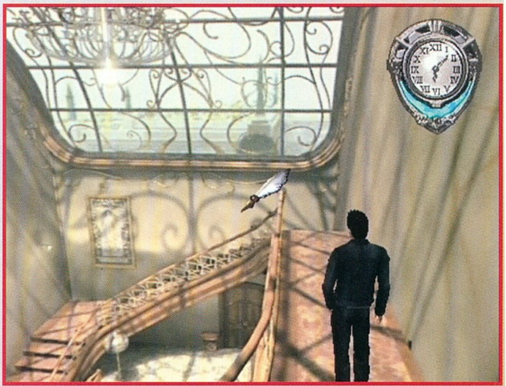
Ellenben, ha a Standard módban állsz neki a kihívásnak, akkor jelentősen nehezedik a játék, hisz a kurzor „jelző szerepe" megszűnik. Igaz, minimális segítséget így is kapunk, ugyanis ha egy új helyszínre érkezünk, a játék végigmutogatja azokat a helyeket – igaz elég gyorsan, így figyelnünk kell –, melyek környékén érdemes vizsgálódnunk. Ezek miatt a GR nehézsége pont el van találva. Akár végigjátszás nélkül is el lehet jutni a végére anélkül, hogy 3 percenként elakadnánk. A feladatok pont megfelelő nehézségűek, bár inkább a valódi nyomozáson van a hangsúly.

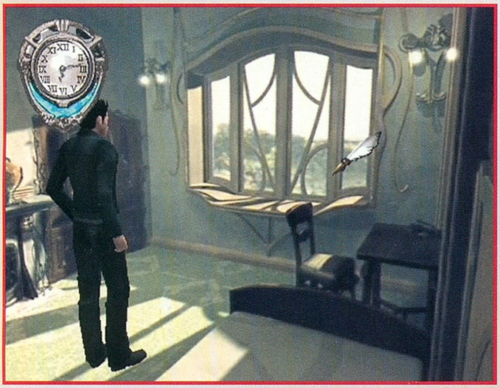
(Nekem a kurzor mozgása és maga a kijelölés nem tetszett, mivel néha azt éreztem, hogy nagyon nehéz kijelölni valami kisebb tárgyat. Ez főleg Standard módban lehet bosszantó.)

ÉRDEKES ÚJÍTÁSOK

A másik típus hiba, hogy sokszor unalomba fulladnak ezek a stílusú anyagok. Úgy látszik ezt a Capcomnál is tudták, mert igyekeztek minél több









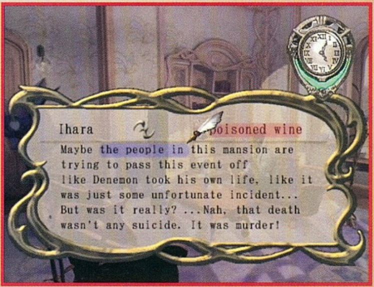
eszközzel feldobni a játékmenetet. Az első ilyen eszközük a játékmenet felpörgetése volt. Nem kell megijedni, nem DMC sebességű a stuff, másról van szó. A képernyő sarkában elhelyeztek egy órát, melynek a következő szerep jutott. Ha egy órán belül nem oldasz meg valami fontos logikai feladatsort – tehát nem jutsz ki egy adott helyről –, akkor a játék automatán a adott megkezdett óra elejére fog vissza tenni. Tehát mondjuk 7 órakor bemész egy szobába, és ha 8 órára nem végzel, akkor vissza kerülsz 7 órához. Ennek kétféle kellemetlen hatása is van. Először is ugye az addig megoldott feladatokat újra kell csinálni, másrész viszont csökkeni fog az úgynevezett Mind Pointunk (MP). Ez azért baj, mert ha az MP-nk nullára ér, meghalunk! Így törekedni kell a minél fürgébb játékra, nem érünk rá totojázni sehol. Ez kellőképpen élénkíti a stuffot, szerintem jó húzás volt a készítők részéről, mert így a dolog sokszor pánikot kellethet bennünk a bezártság érzet és a fenyegetően múló idő, plusz az ezzel csökkenő MP miatt. Egyébként az MP-nk az óra alatt látható. Akkor is csökkenhet az MP-d, ha elhibázol némely, úgynevezett Susppent Eventeket, melyek a történet szempontjából fontos események – és nem mindegy mit csinálsz bennük! Természetesen növelni is lehet az MP-t, ehhez lepkéket kell elkapdosnunk. Nem szóltam még a beszélgetésekről, mert ezek sem mindenapi módon mennek!

A PÁRBESZÉDEK MENETE

A párbeszédek interaktív módon zajlanak, azaz te döntöd el, hogy mire kérdezel rá egy-egy szereplő mondanivalójából. Mindezt a következőképpen képzeld el. Megszólítasz valakit, aki általában mond neked egy kisebb monológot. Ekkor megjelenik egy új képernyő, ahol a beszélgetőpartnered által elmondottakat láthatod. Na, most a kurzorral ilyenkor kiválaszthatod, aztán X-szel kijelölheted, hogy az elő adott szövegből mi az ami téged a legjobban érdekel, mi az amiről többet akarsz megtudni. Ha fontosabb dologra kérdezel rá, akkor a párbeszédek továbbgördülnek. Nem mindegy, hogy mely szavakat vagy mondatrészeket jelölöd ki, mert másképp alakulhat egy-egy beszélgetés, és a sorrend is fontos, mivel ez a történetet is módosíthatja. Arra kell sokszor figyelni, hogy írásjeleket nem kell kijelölni, de ügyelj arra is, hogy hány szót jelölsz meg. Ez azért fontos, mert ha értelmetlenség jön ki szádon, akkor beszélgetőpartnered nem sokat fog reagálni, így a történet megakad. Easy-ben ugye könnyű a párbeszédeket alakítani, mert kurzor a fontos szavaknál villogni fog, de Standardban már lehetnek nehézségek, mert nem láthatod, mely szavakra fog reagálni egy-egy szereplő. Mindenesetre ez a rendszer ötletes és jó újítás, még ha néha kicsit meg is akasztja néha a játékot. Igaz, ha hosszú ideig nem tudjuk, melyik szót jelöljük ki, vagy egyszerűen megjelölünk olyasmit, amit nem kell (pld. Szóköz), akkor idegesítő is lehet a tétlenség (hisz addig nem lehet tovább menni). De az is igaz, hogy így sokkal nagyobb szabadságot kapunk: végre mi döntünk, hogy hogyan alakítjuk a beszélgetéseket. Ráadásul partnereink gondolatait is kifürkészhetjük. Ezt rögtön az elején még nem lehet megtenni, csak kicsit később. Ha már adott ez a lehetőség, akkor nem az X-szel, hanem a Háromszöggel kell kijelölni a nekünk tetsző szöveget, és akkor láthatjuk, hogy mit gondol egy adott dologról valaki. Ezt persze óvatosan kell alkalmazni, mert egyrészt nem mindenkinél működik, másrészt csökkenti az MP-det!

MENÜ

A játék menüjében a következőket találjuk. Először is ott van a térkép (Map), igaz ezt a Selecttel s előlehet hozni. A People-nél lehet a már megismert szereplőkről olvasni kicsit részletesebben.



Az Evidence-nél megnézhetjük a tárgyainkat (pld. kulcsok). Ez alatt a Document Listnél beszerzett iratokat lehet átolvasni, melyek a történet teljes megértéséhez kellenek. A Denemonis Nots-nál Kazuya apja által elhagyott dolgokat (jegyzetek) lehet megnézni, míg a Journalnál egy-két érdekes „újságot" tekinthetsz át. Fontos szerepük van a történet szempontjából a Heart Fragmenteknek. Ha ugyanis visszaakarod hozni Emit, akkor összekell szedni minél többet ezekből a szívdarabokból. A HF-ek csillogni fognak, könnyű őket megtalálni, de vigyázni kell, mert ha fekete színűeket is felveszel, akkor az kárt is okozhat. Szintén a menüben tudsz menteni is.

ÉRTÉKELÉS

A Glass Rose egy *jó játék*! Nem váltja meg a kalandjátékokat, de érdekes újításai, jó ötletei miatt szerintem a stílus szerelmesei biztosan szeretni fogják. Aztán ott van a tényleg izgalmas történet is, mely miatt érdemes megismerkedni ezzel a játékkal. Grafikailag érdekes a stuff, mivel a helyszínek előre eltároltak, mind a PS1-s idők FF és RE játékai, melyen kb. közepesen kidolgozott poligonos hősöket láthatsz. Kicsit régi megoldás, de látványos, és egy ilyen anyaghoz tökéletesen passzol – meg aztán már rég láttam ilyen megoldást, és nekem jobban tetszik mint az „agyonpoligonozott" programok. A történetet gyakran szakítják meg videók, melyek minőségére nem lehet panaszunk. Ugyancsak rendben van a hangulat is, végig jelen van a kissé nyomasztó titokzatosság, ahogy lassan-lassan napvilágra kerülnek a legrejtettebb titkok. A készítők jól adagolták a sztorit, a teljes kép kirakásához a puzzle darabkákat csak lassan, apránként kapjuk meg. És nem is biztos, hogy minden darabot a helyére tudunk rakni...

A hangulat mellett a zenék is rendben vannak, remekül fokozzák azt és jól illenek a történetbe.

A Glass Rose tehát egy kellemes anyag, még akkor is, ha a párbeszédek miatt néha talán kissé vontatott ütemű. Ez azonban ne zavarjon meg senkit, mert ha szereted az ilyen típusú kalandjátékokat, azt hiszem nyugodtan nekiállhatsz!

Ha minden jól megy, akkor jövő hónapban teljes végigjátszást is gyártok hozzá – bár ez még nem biztos... ;)

Veres Miki



MARTIN BELESZÓL!

Totálisan meglepődtem, amikor ez a game a Capcom jóvoltából a kezembe került, mivel egyrészről nem tudtam róla, másrészről azt sem gondoltam, hogy a kiadó valaha ilyen stílusú játék készítésére adja a fejét. Réges-régen szinte csak ilyen kaland stuffokkal nyomultam, még Amigán; imádtam a Larry szériát, a Hero's, Space, King's Quest sorozatokat, és végigküzdöttem magam a The Colonel's Bequesten is, ami tökre hasonlított erre a játékra. Nekem nagyon bejött a Glass Rose!

GLASS ROSE

CAPCOM

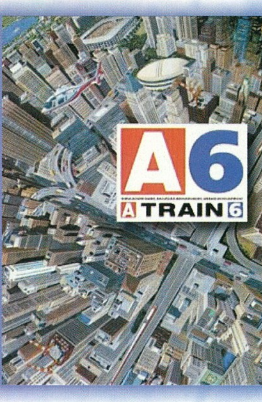
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (179KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó a sztori, érdekes újításokkal dobták fel a játékmenetet
✕ bizonyos részeknél kissé vontatott lesz

7.5 pont







HOL IS ÜL A MASINISZTA?

Bíztam benne, hogy a japán *Artdink* stúdió **A TRAIN** sorozatának hatodik része valami igazán igényes vasúttervező program. Na nem mintha különösebben szeretném az efféle szimulációkat, csak szerettem volna a stratégia-kedvelő játékosoknak ajánlani valami jófajta ritkaságot PS2-re. Annak ellenére, hogy számomra túl szöszmötölősek és vizuálisan ingerszegények az ilyen felülnézetű gazdasági játékok, azért még teljes mértékben elismerem jelentőségüket. A minél alaposabb tesztelés érdekében még egy barátomat is áthívtam, mondván, szánjunk rá néhány órácskát, s építsünk valami brutális vasúthálózatot. Aztán jól elkerekedett a szemem, mikor a képernyőn megjelent, hogy 6000 KB szabad helyre volna szükség a memóriakártyán. Ej, de jó fejek vagytok! Miért nem rögtön 8 mega kell? Ok, semmi gond, mondtam, folytassuk egyelőre mentés nélkül, legfeljebb majd csak emlékeinkben marad meg a hatalmas, több metropoliszt egybeolvasztó, naponta emberek tízezreit szállító, vitalitástól duzzadó transzporthálózat, amit hamarosan kialakítunk. Mondanom sem kell, az egészből nem lett semmi, mert bár sokáig küszködtünk, mégis egyszerűen képtelenek voltunk eredményt elérni az A TRAIN 6-ben. Először is, füzet nélkül (mivel a tesztverzióhoz nem járt…) a játék teljesen érthetetlen. Szinte képtelenség rájönni, mit is kell pontosan csinálni. Odáig eljutottunk, hogy valószínűleg a négy, egymástól távol fekvő várost kéne sínpárokkal összekötni, de további akadályokba ütköztünk. Nincs „világtérkép”, csak egy nagyon távoli nézet (ha az analóg karral eltávolodunk). Ez nem is lenne rossz ötlet, csakhogy egyszerre legfeljebb egy várost képes mutatni, vagyis a szomszéd városokat vaktában kell a térképen megtalálni. Ha már megvannak, könnyítésképp a lelkesebbek felírhatják egy cetlire a városok vízszintes és függőleges koordinátáit (ott látszik a bal alsó sarokban), de még ekkor is jön egy komoly gond: a sínek lerakása. A síndarabok nem találnak egymásba, nem illeszkednek rendesen a pályaudvarokhoz, használatuk teljesen zavaros. Hasonlóan nevetséges a játék grafikája is. Igaz, hogy 3D-ben pompázik és a közeli nézetek elég jól variálhatók (belső nézetben még az utcákon is sétálhatunk), de a textúrázás felettébb gyatra, az objektumok fantáziátlanok, ráadásul a házak időnként érthetetlenül eltűnnek egy-egy pillanatra. A tisztesség kedvéért azért elmondom, hogy a játékban elvileg lehet menetrendet szabályozni (változnak még a napszakok is), vagy negyvenféle vonatmodell közül választhatunk, vannak hidak, váltók, ügyelni kell a nép igényeire, lehet építkezni (pályaudvartól kezdve shopping centeren át sportstadionig minden félét), s még a játék belső óráját is tudjuk szabályozni (stop, gyors, átlagos). Egyszóval tök jó játék lenne az A TRAIN 6, ha lehetne vele játszani is. Nekünk ez sajnos nem sikerült, de úgy vélem, nem a mi készülékünkben volt a hiba. Az A TRAIN 6 példája is azt igazolja, hogy az efféle játékoknak PC-n a helyük. Úgy tűnik, a gazdasági szimulátorok konzolon teljesen életképtelenek.

A-TRAIN 6

MIDAS / ARTDINK

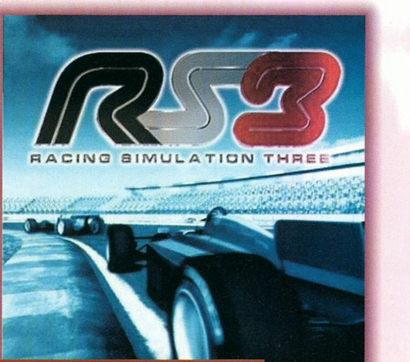
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (6000KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ szimpatikus elképzelés
× a megvalósítás

3 pont





A Ubi Soft privát versenyszériája finoman szólva sem tartozik a legpopulárisabb címek közé. Nem tudom, ki hallott a Racing Simulation első és második részéről, mindenesetre nem vertek fel nagy port, az biztos. Találgattam is magamban, mi várható vajon egy ilyen neves kiadó ennyire noname játékától…

Az intro videó mindenesetre meggyőzőnek tűnt, legalábbis minőségre. Igényes CG animáció, jó nővel és sok kocsival. Persze az már sok mindent elárul, ha többet mutatják a csajt, mint a verdákat, de ebbe most ne menjünk bele. Sokkal érdekesebb, hogy a hivatalos F1 logo sehol sem látható, ami csak egyet jelenthet, hogy licencmentes játékról van szó. Nem kell hát csodálkozni, hogy a pilóták nevei el lettek ferdítve (Mika Halkonen), a pilóták arcképei helyén vadidegen emberek (feltehetően a fejlesztők) fényképei díszelegnek, illetve tudomásul kell venni azt is, hogy például a Silverstone-i pálya az *Ireland* megnevezést kapta, míg a Hungaroringet – leírni is restellem – *Romania* jelzéssel illették. „Mi jöhet ezek után?” – kérdezhetnénk az első sokkot követően. Semmi tragikus, a nehezén már túl vagyunk. Tulajdonképpen nem is olyan rossz játék az RS3. A kocsik fizikájukat és irányíthatóságukat tekintve sokkal közelebb állnak a valósághoz, mint mondjuk az Electronic Arts hasonló sorozatában. Ugyanakkor olyan apróságok bosszantják verseny közben az embert, mint a mini-térkép hiánya és a képernyőn túlságosan apró számokkal jelzett adatok. Az is tény, hogy itt valamivel csúnyább a grafika, mint az EA játékainál, s jóval irritálóbb a motorzaj is, cserébe viszont lényegesen barátságosabban manőverezhetők az autók. Persze a címben jelölt szimuláció meghatározás elég nagyképű, hiszen a játék nyomába sem ér az etalonnak számító GT3 színvonalának. Ennek ellenére érdemes volt rákötni Driving Force kormányomat az RS3-ra, mert rendesen felismerte, s még a force feedbacket is elég meggyőzően használta. Miután már hozzászoktattam magam az irányításhoz, eredményeim körről-körre javultak, s a differenciák, ahogy kell, ezredmásodpercnyi pontossággal lettek feltüntetve. Habár semmi újdonságot nem kínál a játék, rendelkezik minden szükséges és szokásos opcióval. A menüben található *arcade race, time trial, driving school, full race, championship, scenario és overtake.* Alaphelyzetben csak az első három választható, a rendes versenyekhez meg kell szerezni a jogosítványt. Az erre szolgáló Driving school kifejezetten színvonalas, követelményszintje magas, a legkisebb koccanást vagy pályaelhagyást is azonnal bukással bünteti. Ugyanitt a felfestett zöld csíkok segítségével az ideális íven való haladás is jól begyakorolható. Végeredményben, ha választani kéne az EA játéka és az RS3 között, a sokkal szimpatikusabb irányítás miatt én erre szavaznék. De sajnos a túl sok apró hiba és a professzionális F1 hangulat hiánya miatt így is csak középszerű autóversenynek mondható.

Stil

HUNGAROMÁNRING



RACING SIMULATION 3

UBI SOFT

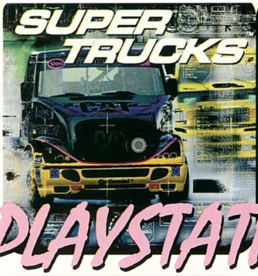
MÁS VERZIÓ: GC

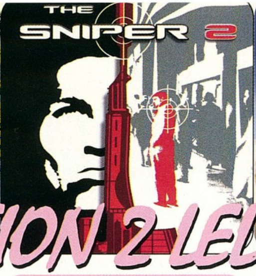
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

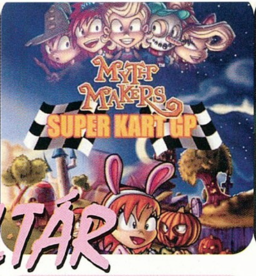
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock)

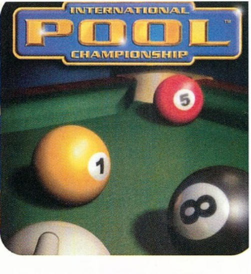
✓ barátságos irányítás
× f1 licenc teljes hiánya

5 pont









PLAYSTATION 2 LELTÁR

SUPER TRUCKS RACING

Mivel mind a címe, mind a játék tartalma nagyon ismerős volt már a kezdetektől, így egy kicsit utánanézelődtem a neten a **Super Truck Racing**nek, mert szinte biztos voltam benne, hogy a már tesztelt Super Trucks nevű játékról van szó – és a gyanúm be is igazoldott! Hiszen amíg Észak-Amerikában (ez magában foglalja a Kanadai régiót is), Super Truks Racing néven került forgalomba a lemez, addig Japánban és az öreg kontinensen, azaz Európában, a lerövidített Super Truks nevet kapta a játék. Így aztán az a faramuci helyzet állt elő, hogy a stuff másodszor is górcső alá került. Sok újdonságot ebben az egy hasábban nem igazán lehet elmondani, akinek bejön ez a kamionos stílus, az szerintem jobban jár, ha felcsapja azt a régebbi számot, amiben az egyoldalas tesztet találja (megnéztem: az 52-es). A játék egy kamionverseny, ahol a sok száz lóerős szörnyetegek mérik össze a tudásukat, szerencsére pótko-



csik, és vontatók nélkül, bár az irányítás, még így is nagyon nehézkes. Láttam már ilyen versenyeket a TV-ben, és ott valahogy könnyebben és nagyobb sebességgel is bevették a kanyarokat, mint itt. Van mindenféle versenytípus, árkád, meg bajnokság is, ahol asszem' valódi versenyzőket kapunk, legalábbis a részletes háttér információkból (még a megszületett gyermekek száma is fel van tüntetve) erre következtetek. A stuff grafixja elég lagymatag, a pályák középszerűek, semmi kiemelkedő momentumról nem tudok beszámolni, a kamionok is lehetnének jóval részletesebben kidolgozva. Ez összességében a játékmenete motiválatlansága azt idézi elő, hogy a játék hamar feledésben fog merülni. Nem egy „kamionos GT", annyi szent!

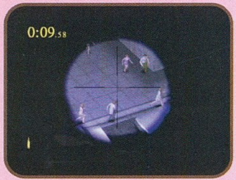


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

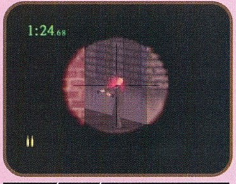
4 pont

THE SNIPER 2

A **Sniper 2** egy *D3 Publisher* elnevezésű alsókategóriás cég alkotása, akik odaát Japánban aktívak, és azt kell róluk tudni, hogy az összes játékuk a legalsó kategóriának az alját súrolja. Akik elég tájékozottak a játékok világában azok tudják, vagy legalábbis illene tudniuk, hogy Japánban már nagyon régóta fut egy „Simple…". elnevezésű sorozat, ami keretein belül a kisebb cégek harmatosabbnál-harmatosabb játékai jelennek meg. Közös jellemzőjük, hogy szinte minden kompakt diszken jelenik meg, és jó páran még a bűvös kétszáz megás álomhatárt sem lépik át. A legtöbb közülük csont szemét, kínai dominó, gyenge sakk szimulátor, vagy más egyéb táblás játék; tudom, mert jó pár darab nekem is meg van a sorozatból. Akadnak azért néha értékelhetőbb produktumok is: egy-egy ötletesebb logikai játék, vagy egy hajdan nagynevű 2D-s lövöldözős cucc újra kiadása. Japánban ennek a sorozatnak az egyik darabjaként látott napvilágot a The Sniper 2 is, amiből rögtön következtetetünk



is a program minőségére. Hát igen a cucc nagyon gyenge, egy silány minőségű Silent Scope utánzattal állunk szemben. Van valami története is, de én a fekete-fehér förmedvény visszaemlékezésnél, úgy megrettentem, hogy inkább elnyomtam az átvezetéseket. A pályák gusztustalanok, az egyedüli megemlítésre méltó dolog, hogy kezdéskor általában több helyről is indulhatunk. Na, nem mintha ez olyan sokat dobna a játékmeneten, hiszen egyszerű időre menő távcsöves puskás lövöldözésről van szó, igénytelen kivitelezésben. Ha semmi másért nem, hát akkor azért mégiscsak érdemes beszerezni a játékot, hogy mindenki lássa, amint egy komoly mesterlövészpuskából, hogyan lehet műanyag golyócskákkal lövöldözni (ez nem vicc, tényleg úgy néz ki az egész!)

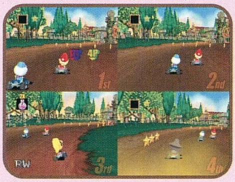


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

2 pont

MYTH MAKERS SUPER KART GP

Sony gépen a Mario Kart klónok nem túl gyakoriak, ha meg mégis kijön valami a stílusban, az általában valami hatalmas kakihalom, és hamar a süllyesztőben végzi, kivétel ez alól a Crash Team Racing és a Crash Nitro Kart, amik istenesek. Egy tapasztalt tesztelő már pár perccel a Power gomb megnyomása után jól tudja, hogy ami következni fog, az minőségi cucc vagy sem. Köszönhetően annak, hogy jól ismeri már a cégek logoit – ebből kifolyólag én már a Havock felirat feltűnésekor tudtam, hogy ami következni fog, az egy siralom lesz. Mivel ez, és még jó néhány, nevezzük nyugodtan amatőr cég fejlesztéseihez volt már szerencsém (Midas, D3, Gotham Games, stb.). Nem, ne is kérdezetek a Myth Makers történetéről, vagy hátteréről, mivel hosszas kutatás után sem találtam semmit a neten a játékról, így aztán be kell érnetek azzal, hogy a cucc egy Mario Kart utánzat, és mint ilyen ebben is gokartokkal kell versenyeznünk. Maga az alapötlet az



ugye zseniális (hiába no, Mario Kart – SNES – és 64 azért rulez), a kivitelezés viszont már nagyon pocsék. Pedig ötlet az lenne a játékban, gondolok itt például arra, hogy a szereplők legspeciálisabb fegyvereit csak egy külön versenyen tudjuk megszerezni a tolvaj Mumbától. Vagy gondolhatnánk a felszedhető ezüst és arany csillagocskákra is, amiket verseny közben gyűjtögetve új extra karaktereket nyithatunk meg, de még ezek a jó dolgok is igencsak el lettek baltázva a játékban. A grafikai szánalmas, a SNES-es Mario Kart is veri, a sebesség gyötrelem (egy négykanyaros pályán egy kör 2 perc felett van), a levágások unalmasak, az egész, úgy ahogy van szánalmas. Kis szívecskémből teljes odaadással ajánlom a Dzsonnak, amikor az X-et gyalázza ;)



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

1 pont

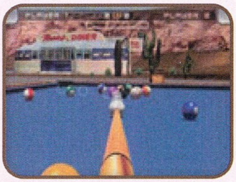
INTERNATIONAL POOL CHAMPIONSHIP

Az **IPC** azon túl, hogy egy pool biliárd játék, még tagja a „Play It…" sorozatnak is, amik közül talán egyedül a *Play it Pinball* ismertebb, vagy esetleg a *Cool Shot*, ami szintén egy ilyen kis golyólökdösős kis ökörség. Más egyéb érdemi infóval nem szolgálhatok, úgyhogy csapjunk is a lecsóba. Biliárdozni annyira nem szeretek, meg nem is tudok, biliárdos játékkal meg nem szeretek játszani, mivel full unalmas mind, egytől egyig. Ettől függetlenül vannak minőségi anyagok stílusban – na, most az IPC nem tartozik ezek közé. Biztos alacsony volt a költségvetés, vagy kevés a fejlesztésre szánt idő, esetleg a programozók nem voltak a helyzet magaslatán, de a játék igencsak *közepesre* sikeredett. Jó pont, hogy játszhatunk az angol és az amerikai nyolcgolyós szabályok szerint, illetve a program ismeri a kilenc golyós biliárdot is. Ami viszont rossz pont, hogy viszonylag kevés a játéklehetőség, hiszen mindössze a gyors meccsre és a



bajnokságra redukálódik. A helyszínek nevei hangzatosak, a kinézetük viszont már nem olyan lenyűgöző; valljuk be töredelmesen, elég rondák, mint ahogy az asztal, és a golyók is azok. A golyók például úgy néznek ki, mint a régi vektorgrafikás időkben, anti aliasingra itt ne is számítsunk. Az irányítás szerencsére már nem ennyire gáz, és a mesterséges intelligencia is hozza a formáját – utálom ugyanis az olyan biliárdos cuccokat, ahol amatőr fokozaton is simán kezdés után elteszi az összes golyót a gépi ellenfelünk, mi meg csak a dákónkat szorongatjuk. Csúnya és szegényes játék, de legalább hellyel-közzel irányítható, így biztosít némi sikerélményt azoknak, akik beszerzik.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3.5 pont




TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID®
THE TWIN SNAKES

A SOUND OF THUNDER

A játék pályakódokat ad, az alábbiakat találtam hozzá:

A második pálya kódja: BHRTYP
A harmadik pálya kódja: LSKGHG
A negyedik pálya kódja: LZDBVZ
Az ötödik pálya kódja: LBKVRG
A hatodik pálya kódja: VWLFLG
A hetedik pálya kódja: LZVKBD
A nyolcadik pálya kódja: KBDBVL
A kilencedik pálya kódja: LVBRLG
A tizedik pálya kódja: KJBLVB
A tizenegyedik pálya kódja: LKDSVB

DRAGON BALL Z: TAIKETSU

Mint minden verekedős játékban, ebben is van számos rejtett, de megnyitható karakter. Néhány karaktert egyébként több módon is meg lehet nyitni, én a játékhoz az alábbi karaktereket találtam az alábbi megnyitási módszerekkel:

Android 16 megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játékmódját öt (valószínűleg különböző) karakterrel, és Android 16 is választhatóvá válik.

Android 16 megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játékmódját Android 18-cal, és Android 16 így is választhatóvá válik.

Broly megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament vagy Time Challenge játékmódját tizennégy különböző karakterrel (ez, ha minden igaz az összes alap és az összes elnyerhető karaktert jelenti, természetesen Broly-n kívül), és Broly is választhatóvá válik.

Buu megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játékmódját Piccoloval, és Buu is választhatóvá válik.

Buu megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játékmódját hét (valószínűleg különböző) karakterrel, és Buu így is választhatóvá válik.

Cell megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Time Challenge játékmódját három (valószínűleg különböző) karakterrel, és Cell is választhatóvá válik.

Cell megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játékmódját Android 16-tal, és Cell így is választhatóvá válik.

Frieza megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játékmódját négy (valószínűleg különböző) karakterrel, és Frieza is választhatóvá válik.

Frieza megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Time Challenge játékmódját Vegetával, és Frieza így is választhatóvá válik.

Gotenks megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Time Challenge játékmódját egy karakterrel, bármelyikkel, és Gotenks is választhatóvá válik.

Nappa megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játékmódját két (valószínűleg különböző) karakterrel, és Nappa is választhatóvá válik.

Nappa megnyitása, elérhetővé tétele alternatív módon:

Verd végig a játék Tournament játékmódját Vegetával, és Nappa így is választhatóvá válik.

Raditz megnyitása, elérhetővé tétele:

Verd végig a játék Tournament játékmódját egy karakterrel, bármelyikkel, és Raditz is választhatóvá válik.

MEGAMAN: BATTLE CHIP CHALLENGE

A játék (ami egyébként egész korrekt, és kegyetlen jó izometrikus grafikát alkalmaz, csak valahogy a szöszölős játékmenete nem az én világom, ezért nem teszteltem egyik részét sem) rengeteg rejtett, de megnyitható dolgot tartalmaz, az alábbi cuccokat találtam eddig, az alábbi megnyitási módszerekkel:

Az AntiElec megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az AntiElec-et.

Az AntiFire megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az AntiFire-t.

Az AntiWatr megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az AntiWatrt.

Az Anubis megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod az Anubis-t.

Az Aqua+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod az Aqua+40-et.

Az AquaCust megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod az AquaCustot.

Az Atk+30 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod az Atk+30-at.

A BigBomb megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a BigBombot.

A BlckHole megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a BlckHole-t.

A DblSnsr megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a DblSnsrt.

A DropDown megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod a DropDownt.

Az Elec+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod az Elec+40-et.

Az ElecTeam megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod az ElecTeamet.

A Fire+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a Fire+40-et.

A FireRat megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a FireRatet.

A FrntSnsr megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a FrntSnsrt.

A Geyser megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod a Geysert.

A GodStone megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod a GodStone-t.

A HeatGuts megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a HeatGuts-t.

A Kunai3 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a Kunai3-at.

A LavaDrgn megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t és megkapod a LavaDrgnt.

A ritka Navi+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a ritka Navi+40-et.

Az OldWood megszerzése:

Verd végig a Tournament 32-t, és megkapod az OldWoodot.

A Popup megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a Popupot.

A Recov200 megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a Recov200-at.

A TimeBom3 megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod a TimeBom3-at.

Az UnderSht megszerzése:

Verd végig a Tournament 16-ot, és megkapod az UnderSht-t.

A Wood+40 megszerzése:

Verd végig a Tournament 64-et, és megkapod a Wood+40-et.

A WoodShld megszerzése:

Verd végig a Tournament 128-at, és megkapod a WoodShldt.

A Data Chip 1 megszerzése:

Beszélj Higsby-vel húsz alkalommal, és megkapod a Data Chip 1-et.

A Data Chip 2 megszerzése:

Győzedelmeskedj az Ajina Free elnevezésű harcban, és megkapod a Data Chip 2-t.

A Data Chip 3 megszerzése:

Fejezd be sikeresen az Class S – Master Tournamentet és megkapod a Data Chip 3-at.

A Data Chip 4 megszerzése:

Fejezd be sikeresen a Tournament 128-at, és megkapod a Data Chip 4-et.

A Class X – Shadow Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class S – Master Tournamentet, és megnyílik a Class X - Shadow Tournament.

A Class Y – Ashura Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class X – Shadow Tournamentet, és megnyílik a Class Y – Ashura Tournament.

A Class Z – Chaos Tournament, megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class Y – Ashura Tournamentet, és megnyílik a Class Z – Chaos Tournament.

A Yami Net Area – Survival Tournament megnyitása:

Fejezd be sikeresen az Class Z – Chaos Tournamentet, és megnyílik a Yami Net Area - Survival Tournament.

A Yami Net Area – Survival Tournament titkos főnökének kifosztása:

Fejezd be sikeresen a Yami Net Area – Survival Tournamentet, a századik ütközetnél Forte GS is meg fog jelenni, és meg fog támadni téged. Győzd le őt is, és tiéd a chipje!

MR. DRILLER 2

Tíz extra élet megszerzése:

Pauzáld a játékot (ha jól emlékszem a Start segítségével), majd add be a Le, Select, Fel, Le, L, R, Le, Fel, R, L, Fel és A gombkombinációt – tíz extra élethez jutsz.

R-TYPE III

A játék pályakódokat ad, mint ahogy az a tesztnél is olvasható. Az enyémek az alábbiak voltak (ezek valószínűleg több életet adnak, mint a közkézen forgó pályakódok):

A második pálya kódja: 5BZN3
A harmadik pálya kódja: XKYN1
A negyedik pálya kódja: 1PYN9
Az ötödik pálya kódja: XTONB
A hatodik pálya kódja: SY1NR

SCOOBY-DOO 2: MONSTERS UNLEASHED

Én még nem nyomultam sokat a játékkal, és a neten is kizárólag egy pályakódot találtam csak, ez állítólag az első és harmadik pályát nyitja meg, továbbá feltételezem, hogy a másodikat is, természetesen a főmenü Password almenüjében gépeljétek be:

A harmadik pálya kódja: LBBPGBBF

PLAYSTATION 2 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

FIGHT NIGHT 2004

Minden Venue megnyitása:

A Főmenüben válaszd a My Corner menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra és Jobbra gombkombinációt, és minden Venue megnyílik.

FIREFIGHTER F.D. 18

A Dean „Max" McGregor karakter megnyitása:

Keress meg minden Lost Itemet és Dean „Max" McGregor karakter is elérhetővé válik – feltételezem, mint választható, irányítható figura.

A pályaválasztó menü megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a játékot, és a pályaválasztó menü is megnyílik.

LIFELINE

Rio alternatív ruhájának megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer, majd a győzelemkor lementett állást töltsd vissza, és Rio új ruhát kap.

Rio ugatni kezd, mint egy kutya:

Ez nem igazán csalás, vagy hasznos trükk, inkább csak egy poén, amolyan húsvéti tojás, ami ugye éppen aktuális is. Mondd Rionak, hogy „Ugass, mint egy kutya", természetesen angolul, tehát azt, hogy „Bark like a dog", és, ha minden igaz, ugatni fog úgy is, mint egy nagy kutya, meg úgy is, mint egy kicsi.

Rio szétlövi a kamerát:

Ez sem igazán csalás. A játék legelején, amikor Rio a segítségedet kéri, miután eszébe jut Naomi neve, mondj neki nemet több alkalommal, azaz mondd azt, hogy „No", ekkor Rio megsértődik, szétlövi a kamerát (nyilván Való Világ Tommyboy is ezt tenné, ha lenne fegyvere), és faképnél hagy, ekkor be is következik a Game Over – egyből vége a játéknak.

SEVEN SAMURAI 20XX

A „New Game +" alternatív játékkezdési mód megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a játékot, ments állást utána, amikor az anyag ezt a lehetőséget felkínálja, és a „New Game +" alternatív játékkezdési mód is megjelenik a főmenüben.

A Survival Mode megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a játékot Normal fokozaton, utána a Survival Mode is választhatóvá válik.

THE SUFFERING

Az alternatív címképernyő elnyerése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer, és legnagyobb meglepetésre (na jó, miután ezt leírtam, már tutira nem fogsz meglepődni rajta) új címképernyőt fogsz kapni!

A Prelude Level megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer bármilyen nehézségi fokozaton, és megnyílik a Prelude Level, azaz a Bevezető pálya is.

A rendező kommentárjainak elnyerése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer, majd kezdj új játékot. Ez után a Prelude pályán várd meg, amíg egy varjú földet ér a három összegyűlt börtönlakó közelében, majd állj rá a varjúra, így megkapod a rendező kommentárjait is.

A Monster Archive megnyitása:

Használd a programban gyakran a Moster Transformation képességet, és teljesítsd a játékot legalább egyszer, ekkor a Monster Archive, azaz a Szörnyarchívum is megnyílik – elméletileg...

A Torque Archives megnyitása:

A döntéshozataloknál hozz szándékosan rosszabb, kegyetlenebb döntéseket, tehát öld meg a karaktereket, akiket nem feltétlenül szükséges, hagyd meghalni az embereket, akiket meg is menthetnél, továbbá teljesítsd a játékot legalább egyszer, és a Torque Archives is megnyílik.

A Torque's Family Archives megnyitása:

A döntéshozataloknál hozz jobb, emberségesebb döntéseket, tehát mentsd meg a karaktereket a haláltól, segíts más embereken, továbbá teljesítsd a játékot legalább egyszer, és a Torque's Family Archives is megnyílik.

Az aktuális, éppen kézben levő dobófegyver mennyiségének újratöltése:

A játék közben nyomd le és tartsd lenyomva az L1 + R1 + X gombokat, majd add be a Balra, Balra, Fel, Le, Jobbra, Balra, Jobbra, Jobbra és R2 gombkombinációt, és a kezedben levő dobófegyver mennyisége újratöltődik.

Elem nélkül is működő zseblámpa trükk:

Kapcsold be a zseblámpát, és várd meg, amíg teljesen lemerül, sőt továbbra is hagyd bekapcsolva a kimerült lámpát, és így ments állást. Ez után töltsd vissza az így lementett állásodat, és csodák csodája, a zseblámpa ismét égni fog, áram nélkül, és többet le sem merül.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

Minden pálya megnyitása:

Válaszd a kubaiakat (Cubans), és játssz Support Troopként, azaz Támogatóosztagként, majd játék közben pauzálj, és add be a következő gombkombinációt: R1, R1, R1, R1, X, Kör és L1 + L2, ez utóbbi kettőt természetesen egyszerre nyomd le, így minden pálya megnyílik, választhatóvá válik.

Az előszavas beszélgetés bekapcsolása a neten keresztüli játék esetében:

Az alábbi gombkombinációt a host gépen add be (tehát a szerver-kliens hálózatban a szerveren, máshol nem működik), a „Press Start Button" képernyőn: R1, R1, L1, L1, R1 és L1. Amennyiben a kombó bevitele helyes volt, a játék dobbal jelzi vissza ezt, és attól kezdve élőszóban is beszélgethetsz hálózaton keresztül a többiekkel.

X-FILES: RESIST OR SERVE

Örök lőszer bekapcsolása:

A Cheat Menu-ben add be az L1, L2, X, R2 és R1 gombkombinációt, és örök lőszered lesz a játékban.

XBOX KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

NINJA GAIDEN

Az alábbi kódokat a Classical Ninja Gaiden menü Continue Screenjén add be. Az alább látható eredményekre számíthatsz válaszként – a kódok a kinézetükből ítélve nagy valószínűséggel gombkombinációk, persze lehet, hogy nem...

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 1 kódja: LXAYAX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 1 kódja: AABXYR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 1 kódja: BYRLXA

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 2 kódja: AXXRYA

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 2 kódja: XLRBBA

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 2 kódja: ARRYAL

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 3 kódja: XYBRLX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 3 kódja: LYBARR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 3 kódja: LBRYLY

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 4 kódja: BRABYY

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 4 kódja: ALXYYB

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 4 kódja: RRBAYX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 5 kódja: XAYXLL

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 5 kódja: RAABXL

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 5 kódja: YABXRX

A Classical Ninja Gaiden 1 Act 6 kódja: RYRLAX

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 6 kódja: YLRAYR

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 6 kódja: BXXAXY

A Classical Ninja Gaiden 2 Act 7 kódja: BBXYAL

A Classical Ninja Gaiden 3 Act 7 kódja: XRXYYL

Az eredeti kék ninja ruha megszerzése:

A főmenüben állj rá a „New Game"-re, de ne válaszd ki, hanem nyomd le a bal ravaszgombot és a jobb ravaszgombot egyszerre, majd nyomj A gombot, így hozzájutsz az eredeti kék ninja ruhához.

Az Armlet of Benediction megszerzése:

Adj 15 Scarabot Muramasának, és tiéd az Armlet of Benediction.

A Dabilahro megszerzése:

Adj 20 Scarabot Muramasának, és tiéd a Dabilahro.

Az Armlet of Fortune megszerzése:

Adj 30 Scarabot Muramasának, és tiéd az Armlet of Fortune.

Az Armlet of Tranquility megszerzése:

Adj 40 Scarabot Muramasának, és tiéd az Armlet of Tranquility.

A Dark Dragon Blade megszerzése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer bármilyen nehézségi fokozaton, majd kezdj új játékot, és keresd meg Muramasa bolt-

ját a 13-adik fejezetben, és tiéd a Dark Dragon Blade – persze lehet, hogy fizetned is kell érte a boltban, nem tudom.

Evil Ryu megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer Very Hard nehézségi fokozaton, és Evil Ryu is megnyílik – gondolom, mint választható karakter.

A Life of the Gods megnyitása:

Adj 1 Scarabot Muramasának, és tiéd a Life of the Gods.

A Movie Gallery megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, és megnyílik a Movie Gallery.

A Ninja Gaiden 1 megszerzése:
Adj 50 Scarabot Muramasának, és tiéd a Ninja Gaiden 1 is.

A Ninja Gaiden 2 megszerzése:

Szerezd meg a Ninja Gaiden 1-et, majd lődd meg az óralapot Taironban, Muramasa boltja közelében, és tiéd a Ninja Gaiden 2 is.

A Ninja Gaiden 3 megszerzése:

Menj az oszlopokkal szegélyezett útra Aquaducts-ban, hármasugrással juss vissza fel arra a törött oszlopra, ahol a Golden Scarabot szerezted, és tiéd a Ninja Gaiden 3 is.

A Ninja of the ruha megszerzése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, majd nyomd le és tartsd lenyomva az L gombot, és így kezdj új játékot, így tiéd a Ninja of the Future ruha.

A Plasma Saber megszerzése:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer Normal nehézségi fokozaton, és tiéd a Plasma Saber is.

A Ninja Gaiden 1 játék elindítása a főmenüből:

Teljesítsd a játékot úgy, hogy a Ninja Gaiden 1 is a tárgylistádban legyen (lásd feljebb), és a Ninja Gaiden 1-et is el tudod indítani ez után a főmenüből.

A Ninja Gaiden 2 játék elindítása a főmenüből:

Teljesítsd a játékot úgy, hogy a Ninja Gaiden 2 is a tárgylistádban legyen (lásd feljebb), és a Ninja Gaiden 2-t is el tudod indítani ez után a főmenüből.

A Ninja Gaiden 3 játék elindítása a főmenüből:

Teljesítsd a játékot úgy, hogy a Ninja Gaiden 3 is a tárgylistádban legyen (lásd feljebb), és a Ninja Gaiden 3-at is el tudod indítani ez után a főmenüből.

A Spirit of the Devils megszerzése:

Adj 10 Scarabot Muramasának, és tiéd a Spirit of the Devils.

Minden zene megnyitása a Sound menüben:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, és minden zene lejátszhatóvá válik a Sound Test menüben.

A Very Hard nehézségi fokozat megnyitása:

Teljesítsd a játékot legalább egyszer Normal vagy Hard fokozaton, és a Very Hard nehézségi fokozat is választhatóvá válik.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

Az alábbi kódokat a játék közben adjátok be – az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

A Kuji Meter feltöltése:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a bal ravaszgombot és a jobb ravaszgombot, közben pedig add be a Balra, Balra, Balra, Jobbra és X gombkombinációt, és ezzel feltöltötted a Kuji Meteredet.

A pontszám növelése csalással:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a fehér és a fekete gombokat, közben pedig add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra és Balra gombkombinációt. Ahányszor ezt megcsinálod, 100 pont mindig hozzáadódik a pontszámaidhoz, és persze akárhányszor elsüthető a trükk.

A támadóerő növelése, ha minden igaz (rossz angolsággal írták le a csalást) ötszörösére:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a fehér gombot, közben pedig add be a Fel, Le, Fel és Le gombkombinációt, majd ereszd el a jobb ravaszgombot és a fehér gombot, és add be még az X, X és X gombkombinációt is, mindezt persze egy szekvenciaként – ezután ötszörösére nő a támadóerőd.

A Health visszatöltése:

Játék közben add be a Fel, Le, Fel, Le, X, X és X gombkombinációt, és ezzel feltöltötted a Health kijelződet.

A Score megjelenítése:

Játék közben add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra és Balra gombkombinációt, és ekkor láthatod a Score-odat, azaz a pontszámodat is – ebből következően ez alapban valószínűleg nem látható.

Új speciális képesség vagy mozdulat megnyitása:

Játék közben nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a fekete gombot, közben pedig add be a Fel, Fel, Le és Le gombkombinációt, majd ereszd el a jobb ravaszgombot és a fekete gombot, és add be még az X, X és bal ravaszgomb gombkombinációt is, mindezt persze egy szekvenciaként, és ezzel új speciális képesség vagy mozdulat válik elérhetővé, kivitelezhetővé.

Az alábbi kódokat a játék Item Select képernyőjén adjátok be. Az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

A Ninja Items számának növelése:

Az Item Select képernyőn nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a bal ravaszgombot, közben pedig add be a Fel, Balra, Le, Jobbra, X, X és X gombkombinációt, és ekkor növekedni fog a Ninja Items száma.

Minden Ninja Item megnyitása:

Az Item Select képernyőn nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a jobb ravaszgombot és a bal ravaszgombot, közben pedig add be a Fel, Le, Fel, Le, X, X, X, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, X és X gombkombinációt, és ekkor minden Ninja Item megnyílik, elérhetővé válik.

Az alábbi kódokat a játék Mission Select képernyőjén adjátok be. Az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

Minden Layout megnyitása:

A Mission Select képernyőn add be a jobb analóg klikk, bal analóg klikk, bal ravaszgomb, jobb ravaszgomb, fehér és fekete gombkombinációt, és minden Layout megnyílik.

Minden Mission megnyitása:

A Mission Select képernyőn add be a fehér, fehér, bal ravaszgomb, jobb ravaszgomb, Jobbra, X, bal analóg klikk és jobb analóg klikk gombkombinációt, és minden Mission megnyílik.

Az alábbi kódokat a játék címképernyőjén adjátok be. Az alsó gombkombinációkra a felső eredményeket kapjátok:

A B-Side megnyitása (hogy ez micsoda, az az Options Menu-ben elolvasható):

A címképernyőnél nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a bal ravaszgombot és a jobb ravaszgombot, közben pedig add be a Le, X, X, Fel, X, X, Balra, X, X, Jobbra, X és X gombkombinációt, és megnyílik a B-Side.

Rikimaru „Through the Portal" elnevezésű bonusz küldetésének megnyitása:

A címképernyőnél add be a fehér, Fel, fekete, Le, bal ravaszgomb, jobb ravaszgomb és Balra gombkombinációt, és megnyílik Rikimaru „Through the Portal" elnevezésű bonusz küldetése is.

Minden karakter megnyitása:

A Start Menu-nél nyomd le és tartsd egyszerre lenyomva a fehér és a fekete gombokat, közben pedig add be a Fel, Jobbra, Balra és Le gombkombinációt, majd ereszd fel a fehér és a fekete gombokat és nyomd le még egyszerre az L + R gombokat is, mindezt persze egy szekvenciaként, így megnyílik és választhatóvá válik minden karakter.

A B-Side alternatív, tisztességesebb, csalás nélküli megnyitása:

Rikimaruval és Ayaméval is teljesítsd az összes küldetést, és mindegyiken szerezz legalább Expert Ninja osztályzatot, továbbá Tesshuval is teljesítsd az összes küldetést, vele pedig Professional osztályzatot szerezz mindegyiken, és ha mindez megvan, megnyílik a B-Side is.

Ninja Dog:

Teljesítsd Ayaméval az összes küldetést, és mindegyiken szerezz Grand Master osztályzatot, ez után megnyílik a Ninja Dog is.

PLAYSTATION 2 ÉS XBOX MULTI KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

MTX MOTOTRAX

Ebben a játékban is vannak különféle megnyitható karakterek, járgányok és egyéb dolgok. Az alábbi trükkök többségét egyébként a PS2 változathoz találtam, az X verziónál ezek közül csak kettő szerepelt, és nem is egész pontosan ugyanígy, de azért biztos vagyok benne – bár tesztelni nem tudtam –, hogy az alábbiak nagy valószínűséggel állnak X-re is:

Officer Dick, vagy esetleg a Katonatiszt megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a Career Mode Freeride Mode-ját, és Officer Dick, vagy esetleg a Katonatiszt is megnyílik. Ez PS2-n biztosan működik, X-en is nagy valószínűséggel.

A Police Bike megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer az összes Freestyle Competitiont, és megnyílik a Police Bike is – ez is PS2-re garantált, de nagy valószínűséggel X-re is jó.

A Slipknot Bike megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a Master Supercross versenyt, és megnyílik a Slipknot Bike – ez szintén a PS2 változatnál szerepelt, de valószínűleg X-re is jó.

A Speed Demon megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer az egész Carreer Mode-ot, és megnyílik a Speed Demon is – ez egész biztosan működik PS2-n és X-en is egyaránt.

A Trickbot megnyitása:

Teljesítsd legalább egyszer a Carreer Mode Freestyle Mode-ját, és a Trickbot is megnyílik, ez PS2-re így volt leírva, X-re pedig úgy, hogy az egész Carreer Mode teljesítése szükséges hozzá.

Sajnos a játék főmenüjében található Password (Kódszó) menühöz csak egy kódot találtam, ez a szupergyors gyorsítást kapcsolja be elméletileg. Ez is a PS2-es csalások között szerepelt, ennek szerintem nagyobb az esélye, hogy X-re nem jó, de azért próbáljátok ki:

Super-Fast Acceleration, azaz Szupergyors Gyorsítás: JIH345

GREGORY HORROR SHOW: THE SOUL COLLECTOR SEGÍTSÉG (PS2)

Gondoltam írok egy nyúlfarknyi segítséget a játékhoz – melyet remélem a hitetlenkedő Space Cowboy Úr is el fog olvasni –, mivel úgy gondolom, hogy bár a game mellett eltöltött rövid idő elteltével rá lehet jönni a játékmenet eszement logikájára, de bármikor jól jöhet egy kis iránymutatás egy ilyen beteg matéria esetében. Hozzáteszem azért, hogy az általam leírtaknál sokkal többféleképpen végig lehet vinni a játékot, én mindenesetre így találtam a legkézenfekvőbbnek (egyes esetekben pedig legizgalmasabbnak). Mindenesetre javasolom, hogy csak akkor nézzetek bele a segítségbe, ha nagyon elakadtatok, mert a játéknak pont az a lényege, hogy az egyes szereplők napi tevékenységét kilesve kikövetkeztessétek a gyenge pontjaikat. Ha tudjátok a sebezhető felületet, akkor nem fog majd gondot okozni a lelkek megszerzése. Ráadásul a játék végén eléggé jól tisztában kell majd lennetek azzal, hogy ki mit csinál a nap egyes óráiban, úgyhogy jobban teszitek, ha megpróbáltok magatok rájönni a megoldásokra. Akkor lássuk.

Első és legfontosabb dolog a térképek megszerzése, ezek nélkül ugyanis nemigen lehet nyomon követni ellenlábasainknak a szállodában való mozgását, ténykedését. A szálloda földszintjének térképét magától Gregory-tól kérhetjük el, miután megszereztük Necko Zombie lelkét. Mivel a játék első fele itt bonyolódik nem árt azt a lehető leggyorsabban megszerezni. A többi térképet belátásunk szerint bármikor előhalászhatjuk, javasolom azonban, hogy a játék első estéje folyamán másszatok el értük, mert mint már említettem felettébb hasznosak. Az emelet térképe a felső szint 202-es szobájában van, a pince három szintjének a térképei viszont – minő meglepetés – a pincében lelhetőek fel: a-1 szinté az 1-őn, a-2 szinté a 2-on, a-3 szinté a 3.-on. Szerencsére nincsenek nagyon elrejtve, megtalálásuk nem okozhat nagy gondot.

THE FIRST NIGHT

NECKO ZOMBIE

Necko lelkének megszerzéséhez először is beszéljetek ezzel a torz zombie-macskával, majd a recepción Gregory-val, aki ezután elindul a szokásos éjszakai körútjára. Ekkor vegyétek fel a kulcsot, majd amikor Gregory nem lát titeket, surranjatok be Neckohoz. Miután Zombiecica elmondta a játékmenethez elengedhetetlenül szükséges instrukciókat, egy kis teszt után ellenszolgáltatás nélkül felajánlja a lelkét. A teszt során ki kell lesni, hogy mi a gyengéje Neckonak. Mi más is lenne, mint a csokkkkkolááááádéé! :) A lelkek megszerzése és a Halálnak történő leadása között bőszen mentsetek! Hja és ne feledjétek el a térképeket.

CATHERINE

A rózsaszín gyiknővér nem igazán kedveli a banánhéjakat, mióta egyszer majd' kitörte a nyakát, amikor megcsúszott egy James által eldobott héjon. A konyhában vegyétek magatokhoz a banánhéjat, majd figyeljétek a térképet és kerüljétek az útjába, de ne lásson meg titeket még csak véletlenül se, mert azonnal menekülőre fogja. Úgy helyezzétek tehát az útjába, hogy utána azonnal bújjatok el egy sarokba, ahol nem vagytok észrevehetőek. Miután elcsúszik rajta, rohanjatok oda a jól megérdemelt lelketekért, melyet azonmód vigyetek a Halálhoz. Ezután melegen ajánlom, hogy kerüljétek a vele való találkozást. Mivel ekkor még nem biztos, hogy lesz térképetek elmondanám, hogy a konyha a recepció melletti kétszárnyas ajtó mögött található ebédlőből nyílik. Mentés!

THE JUDGEMENT BOY

Catherine szobájában – amely Neckoétól egyel jobbra van – vegyétek magatokhoz a szennylapot (sajnos nem lehet beleolvasni:). Adjátok oda Gregory-nak, aki felháborodásának ad hangot a szexlap láttán, majd siessetek el a földszinti könyvtárba, ahol a középső polcon megtalálhattok egy újabb erotikus tartalmú olvasmányt, a bejárattól balra eső polc középső részén. Szerelkezzetek fel vele (ugyebár ez is Key item), ezután pedig feleljetek Judgement Boy kérdésére úgy, hogy bármilyen kilátástalan is a helyzetetek NEM adjátok fel a küzdelmet (általában az első válasz). Irány a Halál, majd mentés.

THE SECOND NIGHT

LOST DOLL

Gyorsan szedjetek magatokhoz mindenféle étket az étkezőben és a konyhában, melyeket váltsatok be shopban egy babára (sundries/doll). Amint megvan a játék baba, menjetek fel a bolttal szemben lévő lépcsőn, majd balra haladva a szinten egy idő után eljuttok Lost Doll szobájához (205). Ha jól időzítettetek reggel hat és hét óra között értek oda, és ekkor a lány pontosan az ajtó előtt ül. Rakjátok le elé a babát, mire elkezd vele játszani és a szobában felvehetitek a lelket. Irány a halál, mentés. Amennyiben nem jól időzítettetek, máshol is lerakhatjátok elé a babát, csak ekkor sietve fel kell futni a szobába a lelkéért, mert huzamosabb ideig nem köti le a lánykát a baba társasága.

MUMMY PAPA AND MUMMY DOG

Várjátok ki, amíg a baltával szétvert fejű Mummy Papa olyan reggel kilenc óra tájékán látogatást tesz Catherine rendelőjében vérvétel céljából. Óvatosan lessétek ki őket, majd mikor Papa elejti a lelkét, csapjatok le rá. Nincs már más dolgotok ezután, mint a menekülés, egészen a vendégszobáig. Tudom, hogy nem ez a legkönnyebb megoldás, hiszen elmehettek délután kettő és három óra között is a lélekért, mikor a 106-os szobában a délutáni sziesztát tartják Mummy-k, de így viszont igazán izgalmas kalandban lehet részetek.

CACTUS GUNMAN

Cactus Gunman egy módfelett besz*ri alak! :) Miután megtaláltátok, hogy melyik szobában tanyázik, nincs más dolgotok, minthogy háromszor rákopogjatok és gyorsan elbújjatok. Szegényt olyannyira felizgatja ezen ténykedésetek, hogy a harmadik kopogás után sietve elmenekül, maga után hagyva a lelkét. Egyik kedvenc helye egyébként az első emeleti bár (a recepció fölött). Halál, majd mentés!

THE THIRD NIGHT

TV FISH

Először is szerezzétek be az elemeket a Shopból (sundries/battery), pár nálatok lévő könyv, illetve egyéb tárgy – könyv, herbal, stb. – ellenében (a pince első szintjének térképe egyébként közvetlenül abban a helyiségben van, ahova a pincelépcső vezet). A hármas számmal jelzett szobában (a lépcső aljától jobbra lévő ajtón túl) megtaláljátok a távirányítót, mellyel szerelkezzetek fel, de még előtte rakjátok bele az elemet. Másszatok fel az emeletre a bárba (ahol Cactus Gunman is előszeretettel tanyázott, tudjátok a recepció fölött), bőszen kerülgetve a már bőségesre duzzadt ellenségeiteknek a seregét, ott pedig kopogtassátok meg a zenegépet. Jééé, előkerült TV Fish Uraság! Lőjétek le azonnal a távlövővel, majd szedjétek fel a lelkét. Irány a halál, MENTÉS (most különösen fontos).

ROULETTE BOY

A pince harmadik szintjén egy beugróban szedjétek fel a dobókockát és keressétek meg Roulette Boyt, majd beszéljetek vele. Nagyon játékos kedvében van a srác, látogassátok is meg a szerencsejáték termét itt, a harmadik szinten. Egy egyszerű, de pusztán a szerencséteken múló táblajátékot fog játszani veletek, melyben elég sok energiát lehet veszíteni, úgyhogy mielőtt nekiálltok töltsétek fel teljesen az energiaszinteteket a maximumra. Iránymutatást itt Fortuna jelentős szerepe miatt nem lehet adni, úgyhogy csak jó szerencsét tudok kívánni ezen lélek megszerzéséhez! :) Ha megvan a cucc irány a halál, majd mentés Béka Úrnál! Megj.: ha sikerült legyűrnötök a srácot és kedvetek szottyan egy roulettehez, akkor azt ezek után már a főmenüből is el tudjátok majd érni!

HELL'S CHEF

Szedjetek magatokhoz pár tárgyat, olyan 5-6 darabot, és a konyhában dobáljátok bele mindet a tűzhelyen fortyogó ételbe. A Pokol Szakácsa hihetetlen haragra gerjed ételének furcsa ízesítése láttán, ezért meneküljetek el előle a meglehetősen huzatos tároló helyiségbe (földszint, a térképen a jobb felső sarokban lévő szoba). Szegény szakács egyébként nem más, mint egy élő gyertya, így csak addig legény a gáton, amíg ég a kanóca. A huzat elfújja a lángot a Szakács fején és már vihetitek is a lelkét a Halálhoz. Mentés!

THE FOURTH NIGHT

CLOCK MASTER AND MY SON

Szintén a tárolóban találhattok egy csavarhúzót, amely az Óramester fiának a tulajdonát képzi elvileg. Keressétek meg a fiát féltő apukát, aki nem nézi jó szemmel azt, hogy ti lenyúljátok a srácának a játékszerét. Idegességében nyomotokba ered és megpróbál teleportálni titeket, de folyamatosan meneküljetek előle. Mindig maradjatok a viszonylagos közelében. Mikor harmadszorra sem sikerül teleportálnia és elkapnia titeket, egész egyszerűen kimerül a nagy erőfeszítésben és indulhattok is a fia felkutatására. Mutassátok meg neki a csavarhúzót! Mivel nem tud a kis lurkó segítségére sietni az üldözésben kimerült papa, így belemegy, hogy a féltve őrzött lelket elcseréljétek a csavarhúzóra. Jó kis üzlet, irány a Halál, majd pedig mentsetek állást!

ANGEL DOG

Vicces jelenet következik, melynek főszereplője Gregory és Angel Dog lesz. A tárolóban vegyétek magatokhoz a szennylapot, amelyet Gregory annyira „utál" (remélem a lapok nem ragadnak) és este hat előtt valamivel adjátok azt oda Gregorynak, aki nagy felháborodásában a dolgára siet... hogy mit csinál a tárolóban azt a fantáziátokra bízom, de ki is leshetitek a tároló helyiségben. Mindenesetre Gregory egyéb elfoglaltsága miatt nem tudja nézni a televízióban a focimeccs közvetítését, így Angel Dog – akit ő ki nem állhat, emiatt nem is engedett volna a képernyő elé – nyugodt körülmények között végigizgulhatja a futballközvetítést (a földszinti térkép szerinti jobb alsó szobában). Olyannyira nyugodtan, hogy még a lelkéről is megfeledkezik szegény. Irány a halál, majd különösen fontossá válik, hogy MENTSETEK!

JUDGEMENT BOY GOLD

Az utolsó körben Judgement Boy aranyszín változatának két kérdésére kell helyesen válaszolnotok, amelyek az egyes „villalakók" napi rutintevékenységeire vonatkoznak. Aki kizárólag a segítségre hagyatkozott most magára vessen, mert nagy valószínűséggel nem fogja tudni a kérdésekre adandó válaszokat és kezdheti elölről a játékot.

Ja, és még valami: Necko Zombie tévedett. Nem elég a tizenkét lélek megszerzése a szállodából, azaz az álomvilágból történő kiszabaduláshoz. Még le kell számolnotok Gregory-val és a „jó édes" anyukájával... Jó szórakozást hozzá! :)

[D a e]
suffocation@freemail.hu

X-FILES: RESIST OR SERVE - VÉGIGJÁTSZÁS 1. RÉSZ (PS2)

ELŐJÁRÓBAN

Vágjunk hát bele az X-Files végigjátszásába. Igyekeztem a lehető legalaposabban végigjárni a helyszíneket és begyűjteni valamennyi tárgyat. Ennek ellenére azért jó alaposan nézz körül mindenhol, hátha találsz még extra dolgokat.

Ne felejtsd el, hogy a menüben meg lehet közelről nézni a tárgyaidat (Examine), és ilyenkor ha X-et nyomsz, sokszor egyéb cuccokat is kaphatsz, sőt kombinálhatsz is (mint az RE-ben). Ha megjelenik a jegyzetfüzet a sarokban, nézd meg milyen iratot kaptál, vagy mit jegyzett fel hősöd. Spórolj a lőszerrel. Felesleges például az utcai zombikat lelődözni, ezt csak akkor tedd, ha külön írom. Ugyan néha adnak a zombik is lőszert, de nem sokat. A játék vége felé pedig kell a muníció, főleg, ha Mulderrel vagy. Általában érdemes azt csinálni, hogy belelősz egy zombiba (vagy más ellenfélbe), akkor az – főleg a játék elején – elfekszik. Ilyenkor kezdd el az áldozatot rugdosni (R1+Négyzet) egészen addig, amíg meg nem hal – főleg szűk szobákban, folyosókon érdemes ezt csinálni. Ez sokáig tart, de sok lőszert megspórolhatsz. Menteni az ablakra ragasztott X-eknél (ismerős nem?) lehet. Ennyit előjáróban, a többit menet közben mondom el. Kezdjük talán Mulderrel, bár egyébként teljesen mindegy.

MULDER - EPISODE 1: RENESANCE, ACT 1 (RED FALLS)

Az intro után a két ügynököt láthatod, amint megérkezik Red Falls városába. Mivel egy halott fekszik a földön, Mulder úgy dönt, bemegy a közeli étterembe, hátha tudja használni a telefont segélyhívás céljából (a mobil nem működik). Mikor megkapod, rögtön gyakorold be az irányítást, hogy később könnyebben boldogulj. Az étteremben az egyik asztalnál egy kómás nőt találsz, akivel ugyan beszélhetsz, de értelmes párbeszédre ne számíts. Megtalálod a telefont, bár amikor használni akarod kiderül, hogy az sem működik. Ráadásként a kómás néni is feléled, mint kiderül igencsak rothadt állapotba került, s hamarosan az is bizonyossá válik, hogy nem épp randizni akar veled (még az utat is eltorlaszolja), bár ha nem vigyázol rád akaszkodik. Így aztán gyorsan vess véget a friss kapcsolatnak és lődd agyon a lady-t. A kollégája is ott van, nézz be a konyhába, majd azt is csináld ki. A hullától felvehetsz egy kulcsot (Roscoe's Key), de még mielőtt továbbállnál, szedd fel a konyhából a gyógyítást és rongyot (Rag). Utóbbi a Molotov koktél készítéséhez kell, de erről majd a megfelelő helyen. A konyhával szemben találsz egy ajtót, most már a kulccsal kitudod nyitni. A szabadba kerülsz, kezdj el járkálni, majd jön egy bejátszás, melyben Mulder és Scully beszélnek egy keveset telefonon. Ezután menj jobbra a konténerhez, majd told el az útból jobb felé. Most már szabad az út a benzinkútig.

A kútnál menj be a boltba és szedd fel a térképet, a lőszert, a jegyzetet (Gas Station Notes). Itt menthetsz is. Hagyd el a boltot és fordulj jobbra. A másik ajtó előtt a dobozban zörög valami. Ha kinyitod a dobozt egy zombi macska jön elő – gyorsan intézd el, mert idegesítően karmol –, majd a ládából kivehetsz egy gyógyítást. Ideje benézni a másik nyitott ajtón, ami a toalettbe visz. Bejátszás jön, zombikat kell irtanod – figyeld a tükröt, abból láthatod hogyan jönnek feléd a dögök. Miután végeztél a bandával, vizsgáld meg a hullát a WC előtt, van nála egy jogosítvány (Driver's Licence). Menj ki – újabb zombi lesz itt –, majd menj a kocsihoz és nyisd ki az ajtaját (a vezető felőli oldalát). Lesz benne egy kanna benzin, ami szintén a Molotov koktélhoz kell. Ha végeztél itt, indulj el a város felé, azaz az egyetlen lehetséges irányba. Az egyik utcában rögtön két zombi megy neked - mögöttük egy rácsos kaput is láthatsz ezt jegyezd meg. Őket megölheted, mert lőszer van náluk - két adag is. Ha tovább mész, láthatsz egy Old Jogs nevű kocsmát. Előtte találsz üvegeket, így már készíthetsz Molotov koktél. Lépj a menübe, és kombináld az üveget a benzinnel, majd azt a ronggyal. Már kész is, igaz még majd meg is kell gyújtani.

Keresd meg az utcában a Wetwire Video boltot és menj be. Öld meg a vén zombi mamát, és vizsgáld meg az íróasztalt az egyik szobában. Találsz egy Gate Clicker nevű kapunyitó szerkezetet. Egyébként a boltban benézhetsz a pornó részlegbe is, igaz nézni semmit nem lehet, de Mulder kommentálja a dolgot, ugyanis neki is van néhány filmje és kedvelli a stílust. :)

Hagyd el a boltot és menj vissza oda ahol a két zombi neked jött. A Gate Clickert használva most már kinyithatod a kaput (tudod, a menüből használhatod). Itt is jönnek zombik, de próbáld kikerülni őket. Szemben található a bár, nézz be oda.

Felvehetsz néhány üveget az asztalról és pultról. A túl oldalon találod a szaunát, nézz be arra – bár előbb még a WC-be is bekukkanthatsz ha akarsz egy gyógyítást illetve lőszert. A medencéknél találsz egy öngyújtót (Lighter), így most már dobálhatsz Molotov koktélokat. A pult mögött itt is találhatsz lőszert, majd miután felvetted nyomd meg a gombot a közelben (jön egy-két zombi), így kinyithatsz egy ajtót. Menj be és vizsgáld meg a kamerát a hulla mellet. Bejátszás jön, mely nem túl biztató. Megnézheted a többi szobát is, de nincs bennük semmi csak zombik. Végeztél menj ki a szabadba.

Itt először is vizsgáld meg az égő kocsi hátsó részét. Gyilkold le a zombit, ami neked ugrik. Vizsgáld is át a testét és szedd fel a kulcsot, a posta hivatal hátsó ajtajához. Van még ott egy csomag is (Package), abban egy gyógyítást találsz, ha megvizsgálod a menüben. Ha ezzel megvagy szaladj vissza a videó bolthoz, ám ne menj be, hanem menj tovább. Az égő tűzoltónál nem érdemes a zombikat gyilkolnod, mert újratermelődnek. Szaladj tovább balra a város központjához. Elég sok zombit találhatsz itt. Menj a padokhoz, ahol az egyiknél megtalálod Mandy felakasztott holtestét. A bejátszás végeztével tiéd egy újabb kulcs (Key to the Twins' Trailer). Az egyik pad mellett – ahol egy halott nő fekszik – találsz egy másik kulcsot, ez a posta hivatal főbejáratát nyitja.

A posta itt van a közelben, ha körbe nézel hamar megtalálhatod. Találsz egy ajtót, menj be rajta, majd öld meg a mama zombit a fegyverrel. Vedd fel a fegyvert, tiéd egy AK-47-es – nem rossz fegyver, de spórolj vele. A cucc hátránya, hogy lámpát nem lehet közben használni! Menj tovább a sötétebb szobába. Itt a hátsó részben találsz egy ládához hasonló konténert, benne egy kulccsal (Master PO Box Key). Ha ezt felvetted, menj át a dupla ajtón. A pult mögött vagy. Felvehetsz egy lőszert, vagy akár menthetsz is. Vissza az előző szobába, ahol már csak egyetlen ajtó maradt, arra menj tovább – ez a posta hátsó kijárata.

Újra az utcán vagy, sok a zombi. Kb. fent találod Dr. Dawson irodáját, talán érdeme benézni, hogy a térképen meg legyen jelölve, de ne csinálj most ott semmit. Helyette indulj felfelé, és egészen addig szaladj, amíg jobb híján jobbra nem kell fordulni. A sheriff irodáját kell megtalálni, mely egyébként ha a térképen nézed a város észak nyugati felén van.

A sheriff irodában igen nagy a kupi. Hamarosan egy ordítást hallhatsz, szaladj a hang irányába, azaz a börtönbe. Itt lődd le a zombit, majd jön egy bejátszás, melynek végén Scully csatlakozik hozzád.

Először is vizsgáld át a börtönben a sheriff hulláját, mert van nála egy kulcs (File Cabinet Key). Vissza az előző szobába, és nézd meg a szekrényt a jobb oldalon – az imént felvett kulcs nyitja. Benne lesz a Sheriff File Folder, amit ha közelről megnézel, egy-két érdekes infó birtokába juthatsz, mely később hasznos lehet. Nézd meg az íróasztalt is – a számítógép mellett –, mert találsz feljegyzést a sherifftől. Távozhatsz az utcára.

Megjegyezted, hol van a doki háza? Mert most oda kell menni (Dr. Dawson Office). A folyosón lefelé menj, majd menj be az ajtón – csak egy ajtó van nyitva, nem tévedhetsz, az egyik ajtóhoz, ugyanis kód kell. Menj tovább egy másik szobába, ahol vedd fel a gyógyszert a hulla mellől, és fontos, hogy ments! Ezután menj vissza a kódos ajtóhoz. A kód a Sherff File Folderen van rajta, egész pontosan a következő: 57383.

Bent kicsit sötét lesz. A fenti kisebb szobában találsz két lőszert, majd lent vizsgálódj. Egy bejátszás jön, egy zombi megharapja Muldert. Öld meg, majd érdekes dolgok következnek. Scully megijed, hogy Mulder megfertőződhetett, ezért ellenmérget akar csinálni. Ehhez azonban egy boncolást kell végeznie, no meg egy-két egyéb műveletet is. A baj csak az, hogy amíg ő dolgozik, addig nekünk védenünk kell a folyamatosan felénk özönlő zombiktól. Vigyázz Scully életére, ha megölik, a játéknak vége! Most hasznos a sok lőszer, no meg a Kalasnyikov! Nem lesz egy könnyű művelet, de ha van elég lőszered, akkor sikeresen megvédheted Scully-t. Mikor a kollégád a mikroszkóphoz rohan, akkor már nem sok van hátra, de ki kell tartanod! Ha végeztél egy hosszabb bejátszás jön, Mulder megmenekül és Scully segít kiiktatni a maradék zombikat. Miután végeztél vizsgáld át a két szobát, mert bentebb találhatsz még lőszert és gyógyítást. Végeztél kimehetsz az utcára.

Egész pontosan Manson Motelt kellene megtalálni. A doktortól indulj balra, valahol ott kell lennie a kerítésen egy kicsi bejáratnak, mely a Motelhoz visz – térkép. Ha megvan keresd meg előbb az irodát (Office), aztán a 6-os szobát. Mind a kettőben találsz cuccokat. Ha megvan menj ki az utcára, és indulj észak felé. Találnod kell nyugatra a kerítésen egy másik szakaszt, mely kinyílt. Ha arra elmész Skyland Parkba jutsz – a térképen megnézheted hol van. Vigyázva a zombikra, keressd meg az ikrek lakókocsiját, mivel bemehetsz – a kutyák közelében üvegeket is találsz. A kocsiban gyógyszert és egy naplót (Mandy's Diary), vehetsz fel. Erre egy jelenet jön, a végén Scully távozik.

Hagyd ott a parkot és menj vissza a sheriff irodájához. Kb. balra találsz egy kaput, rajta egy pentagram alakú jellel. Lépj a menübe és vizsgáld meg egy kicsit jobban a naplót, mert elker belőle egy pentagram alakú nyaklánc, mit ad isten pont ilyen kell nekünk! Helyezd is bele a kapuba (a menüből kell csinálni), mire szabaddá válik az út. Egy házba jutsz.

Odabent először is vedd fel a gyógyszert az asztalról, majd menj be a fogaskerekes szobába. Itt találsz egy létrát, mássz fel rajta. Egy újabb létra után a padlásra jutsz egy nagy pentagrammal a közepén. Ott megtalálod Katlyn naplóját is és egy bejátszás jön. Nagyjából jobbra a Bodyguard Videotype-ot is megtalálod, ezt vedd fel. Mássz le a létrákon, és Scully hívni fog. Menj vissza az első szobába, majd indulj el a lépcsőn, majd egy SZARVAS :) trófeás szobába jutsz ahol menthetsz is. Vissza a utcára.

Scully-val kell találkoznod. Indulj el és az utca végében megtalálod nagyjából a tűzoltóság épületénél (a térképen FDRF jelzi). Egy jelenet jön, Scully elveszik, más utat kell találni – mert egyébként a Shop Easy-be kell eljutni, csak azon a tűzoltóságon át vezetett az út.

No, irány vissza a postahivatalba, egészen a főbejáratig menj, ahol kapsz egy SMS-t. Nézd meg a menüben a telefonodat, zoomolj rá, ha nem látod. Egy számot kell látnod (1013). Itt a postán – pont ebben a szobában – találsz számozott fiókokat. Nézd meg a 1003-1024-es számú fiókokat, ezek közül is az 1013-ast. Megkapod a filmből ismert Stiletto-t, mely ugye az idegenek likvidálására szolgál (tarkón kell szúrni őket vele). Térj vissza a videó boltba. Menj a hátsó szobába, ahol a fotel is van. Told arrébb a fotelt, egy kisebb ajtót találsz mögötte, de zárva lesz. Semmi gáz, lépj a menübe és vizsgáld meg a Bodyguard Video-t, ugyanis ott lapul benne a kulcs (Video Key). Mehetsz tovább.

Kint végre eljutsz Shop Easy-be, ott vár Scully is. A bolt előtt menthetsz, majd menj be. A dupla ajtót Scully kinyitja, előtte azonban vedd fel az üveget, a gyógyszert és a lőszert a boltból. Bent a dupla ajtón rögtön fordulj meg és két szobát találsz, lesz ott lőszer. A folyosó végén a szobában megtalálod, Katlynt, jönni fog veled. Vissza a boltba, ahol egy érdekes jelenet jön. Megérkezik a sheriff, ám Mulder észreveszi, hogy a szeme furcsán feketén világít. A sorozat rajongói bizonyára vágják mit jelent ez, mindenesetre ő az első főellenség. Mindenekelőtt a képernyő sarkában a zöld X mutatja az energiáját. Csináld azt, hogy szaladj körbe-körbe, vigyázz, mert ha a közeledbe kerül, rád lő a shotgunjával. Ezenfelül észreveheted, hogy a sheriff körül rózsaszín fény szikrázik, mely folyamatosan nő. Mikor elér egy szintet, akkor egy hatalmas energiasugarat lő feléd – igaz könnyű kikerülni, de nagyot sebez. Miután egy ilyet ellőtt, lebénul egy pillanatra, így belelőhetsz párat. Csináld ezt amíg el nem fogy az energiája. Ekkor megjelenik a Stiletto jele, ekkor vedd elő a Stilettot, majd várd meg, míg lebénul (tehát lő egyet az energiával). Ezután kerülj mögé és döfd a tűt hátulról a tarkójába, ezzel kicsinálhatod. Kárpótlásul felveheted a shotgunját! Nem tudsz Scully-ék után menni – bezáródott az ajtó –, ezért hagyd el a boltot.

Fordulj balra, és menj át a kerítésen. Nemsokára egy hatalmas alagutat találsz, menj oda be.

Eljutsz az égő óvárosba, szaladj a végébe és egy bejátszás jön. A végén Mulder egy régi katakombában landol, közben Scully is előkerül.

Lesznek itt még egyéb emberek is, beszélj velük vagy kétszer-háromszor. Sok minden kiderül. Mikor vissza kapod az irányítást, a közeli szobából felvehetsz egy tárat, valamint az éjszakai szemüveget (Night Vision Goggle – egy széken hever). Ekkor egy bejátszás jön, Gillnitz elszökik. Érdemes menteni mielőtt utána mennél. Kövesd, majd menj át az ajtókon. Egy baromi sötét szobába kerülsz, mely szoba már maga a bánya.

Hamarosan az egész komplexum beremeg és elkezd összeomlani. Mikor tiéd az irányítás azonnal vedd fel az éjszakai szemüveget. A feladat, hogy eljuss a bánya végébe úgy, hogy közben mindig bevárod Scully-t – nehéz lesz! Ha túl messze mész tőle, akkor nem tud követni, tehát várd be. Nehezíti a dolgot, hogy zombik jönnek feléd. Próbálj mozgásban maradni, mert ha megállsz, akkor folyamatosan jönnek rád a dögök – nagy haszna van itt a shotgunnak. Ha Scully meghal neked is vége! Ügyelj arra is, hogy ha túl sokat időzöl, akkor a bánya összeomlik és eltemet. Arra is figyelj, hogy a nagyobb közuhatagokba ne menj bele! A folyosó végén egy létrát találsz, mássz fel ott. Egy újabb szakasz jön, de ez nehezebb lesz, több zombival és kővel. Itt is felfelé menj, majd balra fordulj az elágazásnál. Ha sikerül végigmenned ezen a nem egyszerű részen, akkor egy házhoz jutsz – egyébként Scully-val ez a rész könnyebb lesz, mert Mulder jobban tud követni.

A házban jön egy bejátszás, Scully beáll az ajtóba és zombikat írt, amíg neked kell indítanod a felvonót. Ha Scully segítségért kiállt, akkor menj és szedj le néhány dögöt. Először is menj be a kocsiba és vedd fel a kapcsoló darabot (Rusty Lever). Menj be az ajtón, szedd le a zombit (van nála egy Fingerprint Spray, ezt tedd el) és tedd a kapcsolót a helyére, a Main Power felirat mellé, majd kapcsold is át. Ezzel elmegy az áram, így a kezelőpulton át tudod kapcsolni a másik kapcsolót, mely addig áram alatt volt – és ha meghúztad komoly energiaveszteség ért. Ezután megint menj a Main Power kapcsolóhoz, és ismét kapcsold át. Szaladj Scullyhoz, iktasd ki a maradék zombikat és menj a kocsiba. Kellemetlen meglepetés ér, mivel Gillnitz egy bombát hagyott itt. Vizsgáld meg: egy kóddal lehetne hatástalanítani. A kódot úgy lehet megtudni, hogy befújod a bombát Fingerprint Spray-el és láthatod a kombinációt, de ha nem akarsz fáradni, egyszerűen ezt írd be: 427.

Hamarosan megérkezel Briar Lake-be.

MULDER - EPISODE 1: RENESANCE, ACT 2 (BRIAR LAKE)

Miután visszaérkezel tedd vissza a fegyveredet és lődd agyon a kutyát. Szaladj előre egészen az üvegházig, ott egy kisebb bejátszás jön. Kövesd az ösvényt egészen a hatalmas házig.

Bent menj be a könyvtárba – az egyetlen ajtó, ami nyitva van. Onnan keresd az Alan Greenburg MD feliratú ajtót és menj be. Egy jelenet jön, majd vizsgáld meg a doki kabátját, tiéd a Greenburg's Badge. Mehetsz vissza a hallba, ahol a pult mögött találsz egy tárat, illetve egy ajtót. Most már az is kinyithatod a kapcsolóval mellette.

Rögtön fordulj balra, így a szobából felveheted a térképet a szobából – ezt a szobát jegyezd meg. A folyosó elég sok ajtót találsz, mindegyikbe bemehetsz. Van itt egy nem működő lift is. Vizsgáld át a szobákat és kapdosd fel a cuccokat. A gyógyítás kívül a legfontosabb a Blank Security Card, ez is ott lesz az egyik kicsi szobában. Menj vissza a szobába, ahol a térképet vetted fel és keresd meg a számítógépet – kb. jobbra lesz az asztalon. Mulder érintkezésbe lép a barátaival. Hamarosan egy kódot is kap, melyet a jegyzetek között lehet megnézni. A szobában a falon találsz egy sötétebb feketés színű számítógépet a falon. Azt vizsgáld meg, majd tedd bele a Blank Security Cardot (a menüből kell ezt csinálni). Ezután írd be a kódot (86592) és tiéd az igazi Security Card. Mehetsz a lifthez, melyet indits be, majd bent nyomd meg a gombot. Bejátszás jön.

Mulder egy folyosóra érkezik. Keresd meg a szürke színű dupla ajtót és menj be rajta. Keresd meg a következő ajtót is és ott is menj be. Újabb jelenet jön Scully-val. Menj be a konténeres szobába (a másik dupla ajtó zárva lesz, azt hiszem), ami úgy néz ki, mint egy hullaház. Az asztalról vedd fel a Sugery Bay Key Cardot. Egy fura jelent jön, mintha egy energiahullám söpörne végig mindenhol... Ezután furcsa kattogó zajt fogsz hallani. A közelben találsz egy panelt, azt aktiváld, majd zombik jönnek elő. Öld meg őket, mert lőszert vehetsz fel – a shotgunnak is! Menj ki és válaszd a dupla ajtót – menj oda be. Egy zombit találsz ott, de mielőtt lelőnéd készülj fel a menekülésre. Ugyanis mikor elterül, a rejtélyes fekete színű olajhoz hasonló folyadék jön belőle elő, mely elkezd feléd úszni. A film ismerőinek nem kell ezt bemutatnom: ha hozzád ér véged, tehát nagyon gyorsan szaladj ki a szobából, majd rohanj vissza a főfolyosóra. Menj be a kék színű ajtón és öld meg a női zombit. Nyisd ki az ajtót és menj be. Újabb zombi érkezik, majd nyomd meg a kapcsolót a falon, hogy újabb ajtót tudj megnyitni – két nem kívánt vendég is jön. Üsd ki őket, majd vizsgáld meg a fehérköpenyes hullát, a Reanimation Lab Key Card van nála. Ments (közelben lehet), majd válaszd a dupla ajtót, és meg se állj a nagy szobáig, ahol az érdekes kísérlet zajlott. Vedd fel a gyógyítást, és a két adag shotgun lőszert. Kocogj oda a nagy üveg „akváriumhoz" és egy újabb fölénység jön, Katlyn!

Nem lesz nehéz. Csináld ugyanazt, amit a sheriffnél is. Most könnyebb lesz, mert nincsenek akadályok és nem kell a Stilettoval bénázni.

Ha végeztél menj ki a folyosóra, mert ott kinyílt egy újabb ajtó, menj arra. Fordulj jobbra és a hatalom őrtől vedd el a Security Office Key Cardot. Van itt egy mentőhely is, mellette jobbra találsz egy ajtót, ami nem nyílik. A közelben is van egy ajtó, mely az új kulcsoddal kinyitható és egy kezelőszobába visz. Szaladj a nagyobb kezelőszervhez (térkép van ott) és a bal oldalon, majd a jobb oldalon is nyomj meg egy gombot. Mind a kettő egy-egy ajtó nyit ki. Ebben a szobában van az egyik, mely a fegyverraktárba visz. Ott felveheted az M4-et és hozzá két tárat és egy gyógyítást is. Ezt a fegyvert még ne használd, kelleni fog később! Menj inkább a mentőhelyhez – ments! –, és mellette ugorj be az ajtón.

Egy hosszabb jelent jön, melyben még Krycek is feltűnik és amellett, hogy megmenti Mulder életét később mészárlást rendez. Sok minden történik, a lényeg, hogy Krycek elmenekül és bezárja maga

mögött az ajtót – Scully miután megérkezett, próbálja követni.

Ha tied az irányítás először is öld meg a három zombit – nagyon spórolj a lőszerrel! Ezután szaladj a számítógéphez és nyomd meg a gombot, amivel kinyithatod a közeli ajtót. Gyorsan szaladj le, mert bezáródik. Egy problémás hosszú feladat jön: meg kell ölni három Katlynt, illetve a klónjait. Ne használd az M4-et, viszont ha van lőszered más fegyverhez, akkor szerencséd van. Ha kevés a lőszer, akkor szaladj össze-vissza, hogy egymást üssék a klónok. Azt is megcsinálhatod, hogy egymás energianyalábjába csalod őket. Ez hosszú folyamat lesz, de ha megölöd őket, még nincs vége a bulinak. Egy hosszabb bejátszást láthatsz, melynek végén egy Harvester nevű „varázslóval" kell megküzdened. Az öreg feléleszti a klónokat, ráadásul hiába ölöd meg őket, mindig feltámadnak. Ráadásnak Scully is itt lesz, és ha őt elintézik a klónok, akkor neked is véged. A lényeg, hogy a varázslót kell megölni, de ha a közelébe mész vagy megállsz előtte (mondjuk középen), akkor lebénít és mozdulni sem tudsz, nemhogy lőni. Ez így elég reménytelen, de van egy trükk! Mikor elkezdődik az összecsapás, kapd elő az M4-et (vagy már legyen nálad) és NAGYON GYORSAN, mielőtt felélesztené a klónokat, ott ahol vagy (talán egy kicsit mehetsz előre) célozd be Harvestert és lődd le! Ha gyors vagy és jól célzol 3 másodperc alatt megnyerheted ezt a csatát anélkül, hogy a klónokkal foglalkoznod kellene! A lényege, hogy oldalról tüzelj és ne középről, mert lebénulsz! Amennyiben a klónok élnek, oldalról lődd le a varázslót, majd a klónokat is intézd el. Ha győzöl, menj a varázsló helyére és egy hosszabb bejátszás jön. Az első epizódnak vége, kapsz néhány bonuszt!

SCULLY - EPISODE 1: RENESANCE, ACT 1 (RED FALLS)

Az intro után láthatod, amint az ügynökpáros megérkezik Red Falls-ba. Az úton egy hullát találnak, így Mulder bemegy az étterembe, Scully pedig kint marad. A friss hulla hamar feléled és neked ront. Gyorsan vadászd le, majd vedd fel az elhagyott lőszert. Fordulj balra, a két ház között fel tudsz mászni a konténerre és át tudsz menni a túloldalra. A motelhez érkeztél, Mulder hív telefonon. A beszélgetés végeztével menj be az Officeba és a könyvespolcról kapd fel a térképet, valamint a pult mögül a kulcsot (Motel Room Key). Keresd fel a 6-os szobát és menj be. Öld meg bent a zombit, majd vedd fel a gyógyítást az asztalról. Vizsgáld át az egyik zombit, majd vedd fel a Gatebox Key nevű kulcsot. Menj ki, majd nézd meg a kerítést és a szürke kapcsolónál, nyomd meg a gombot. Az utcára kerülsz. A közelben találod Dr. Dawson irodáját, azt keresd meg és menj be – kicsit fentebb van a kiindulási helyzetedhez képest. Az irodában menj lefelé, aztán fordulj balra. Menj be az ajtókon egészen a hulláig, amit Scully kommentál. Találsz itt egy kódos ajtót is, ezt majd később érdemes és lehet kinyitni. Találsz amúgy a szobában egy gyógyítást is. Menj ki az utcára.

Ha Mulderrel már játszottál, akkor a következő helyet könnyebben meg fogod találni. Ha nem, akkor kicsit gázosabb a helyzet. A kitört üvegű boltot kell megtalálni. Indulj észak felé, amíg nem látsz egy Vinyl Right feliratú épületet. Attól jobbra találod a boltot, aminek valaki kitörte az ablakát. Az üvegdarabok között találsz egy harapófogót (Boltcutters). Ha megvan vedd észak felé az irányt és keresd meg a sheriff irodáját.

Az épületben a sheriff sehol nincs. Ha vizsgálódsz találsz két iratot is (Sheriff Note, Sheriff Warrning) és a WC-ben gyógyítás is van. Menj a cellához és megismered Chacot. Beteg, szívgyógyszerre van szüksége, így Scully megígéri, hogy szerez neki. Indulj kifelé és Chaco szól hol van a kulcsa a lakókocsijának – az egyik asztalon csillog (Key to Chaco's Trailer).

Vedd elő a térképet és nézd meg hol van a Skyland Park. Menj arra, ám a bejáratnál rácsokba ütközöl. Használd (a menüből) a harapófogót, így bejuthatsz. A parkban pár zombi lézeng. Keresd meg Chaco helyét – a kutyáknál lesz. Bent vedd fel az üres üveget (a Molotov koktélhoz), Chaco gyógyszerét (a TV tetejéről). Lesz itt még egy tár és egy öngyújtó (Lighter) is. Indulj vissza a sheriff irodájába, ám ekkor a kutyák elszabadulnak. Intézd el őket. A sheriffnél hatalmas kiáltásra lehetsz figyelmes. Siess a cellához, Mulder is ott van épp egy zombi akarja megkóstolni. Lődd gyorsan le. A zombit. Nem Muldert. :) Hosszabb jelenet jön.

Miután visszakaptad az irányítást vizsgáld meg a sheriff hulláját. Lesz nála egy kulcs (File Cabinet Key). Menj vissza az előző szobába és nyisd ki vele az irattartót. Lesz benne egy fontos irat (Sheriff File Folder, rajta egy számsorral, mely kódként szolgál valahova). Hagyd itt a helyet és menj vissza Dr. Dawson irodájába.

Meg se állj a kódos ajtóig, bár előtte mindenképpen ments! A kód: 57383, ez van a Sheriff File Folderen. A szobában indulj felfelé, kapd fel a tárakat, majd vizsgáld meg az asztalt, ahol a mikroszkópot látod – tiéd a Box of Slides. Menj a szoba másik végébe, ahol Muldert megharapja egy zombi – öld meg. A zombit. Nem Muldert. :) Scully attól fél, hogy Muder megfertőződhet, így most gyorsan ellenanyagot kell készítenie, de ehhez egy boncolást is el kell végezni. A játék legérdekesebb jelenete jön, bár aki gyengébb idegzetű és nem bírja a belek látványát, az bajban lesz. Boncolnunk kell ugyanis! A lényeg a következő: amíg Mulder feltartoztatja a zombikat, addig nekünk meg kell csinálnunk az ellenanyagot. Gyorsan kell cselekedni, mert Mulder meghal – és a játéknak vége –, ha nem csipkedjük magunkat. Tehát tedd a következőt: mikor előtted van a hulla nyomd meg a Négyzetet és válaszd ki a kesztyűt és a szemüveget (az első a kesztyű). Ez azért fontos, mert másképpen Scully is megfertőződik. Ha ez megvan válaszd a szikét és tedd el a készletet. A boncoláshoz négy helyen kell felvágni a hulla mellkasát az ismert Y alakban – a film ismerői előnyben. Mozgasd a kurzort, és amikor átvált, akkor nyomj X-et. Ezután keresd meg az adott pont ellenpontját és megint nyomj X-et. Hogy érthetőbb legyen: menj lágyék részre és keresd meg a vágási pontot (X). Ezután mozgasd a kurzort a mellkas-has felé, és mikor a kurzor elváltozik, akkor megint nyomj X-et. Ezután csinálj egy bemetszést a jobb és bal vállnál is (persze ezeket is kösd össze a hassal) és így teljesen felvághatod a hullat, hmm... elég bizarrul néz ki. Most vedd tedd el a szikét és vedd elő a fecskendőt, majd keresd meg a fehéres színű szervet és nyomj X-et. Ok, ezzel készen vagy. Hagyd abba a boncolást és lépj a menüdbe. Kombináld az injekciós tű tartalmát a Slides-szal, majd amit kapsz, azt tedd a mikroszkóp alá – tehát szaladj oda. A mikroszkópba ezeket a számokat írd be: 4, 3, 2 – felülről lefelé. Kész vagy, menj Mulderhez és beszélj vele. A beszélgetésből kiderül, hogy Chaco biztos nem él már (ha meg akarsz bizonyosodni róla megnézheted). A végén öld meg a maradék zombikat. A közelben kinyílt egy ajtó, itt felvehetsz lőszert és gyógyítást. (Most jut eszembe, ha a védőfelszerelés nélkül boncoltál, akkor fertőzött lettél, így használj magadon is ellenmérget!)

Menj vissza Skyland Parkba és ott keresd meg az utolsó lakókocsit – fel kell menni a lépcsőn, Mulder kinyitja az ajtót. Bent találsz gyógyszert, valamint a fotelen látható kabátból felvehetsz egy kulcsot (Hector's Garage Key). Itt kisebb bejátszás jön, majd Mulder elillan. Kövesd a példáját és indulj a Motel felé. Ott a közelben rád támad egy fehér ruhás zombi, azt mindenképp intézd el, mert egy kulcs van nála (Post Office Back Door Key). Szerencsére a posta a közelben van (legalábbis a hátsó ajtaja), egész pontosan jobbra, menj be ott. Válaszd a dupla ajtón és kapd fel a tárat. Keresd meg a főbejáratot és távozz rajta – a pulttal szemben van. A város középpontjában vagy, sok-sok zombival egyetemben.

Középen vizsgálódj a padoknál, érdemes megnézni Mandy holttestét. Indulj az egyetlen irányba amerre lehet, meg se állj a benzinkútig. Útközben egyébként találhatsz egy égő autót, ott a zombik újratermelődnek, ne törődj velük. A Wetwired Video boltba is benézhetsz, ahol Scully érdekes megjegyzést fűz a pornórészleghez, illetve Mulderhez. :)

A kútnál a parkoló kocsiból felvehetsz egy benzineskannát (Molotov koktélhoz). Lépj be jobbra a mosdóba és a halott nőtől vedd el a jogsit. Irány be boltba és kapd fel a jegyzetet. Találsz itt a mentőhely mellett egy ajtót is, ezt ki tudod nyitni. Bent az asztalon felvehetsz egy új fegyvert, a Magnumot! Ezután nyomd meg a gombot a panelon, így fel emelheted a kocsit és egy főellenség, Hector támad rád. Fegyverrel őt nem lehet megsebezni. Csald a kocsi alá, majd szaladj a gombhoz és engedd rá az autót. Ha ezt háromszor megcsinálod vele, tiéd a győzelem.

Ha ez megvan kinyílik egy új szekrény, ahonnan egy emelőt vehetsz fel (Scissor Jack), no meg egy cigarettásdobozt. Ezt a menüben vizsgáld is meg, hogy meg kapd a Kate's Work Key-t. Hagyd itt a boltot, majd fogadd Mulder hívását.

Egészen messzire kell visszamenni, méghozzá a tűzoltóság épületéhez. Vedd elő a térképet, és keresd meg az FDRF jelzésű épületet északnyugaton. Oda kell menni, hosszú séta lesz.

Mulder ott fog várni, majd megint egy jelenet jön, újra elveszíti egymást a páros.

Scully viszont bekerül a tűzoltóság épületébe. Rögtön az egyik hulla mellett találhatsz egy kulcsot (Firehouse Key). Haladj szobáról-szobára és közben vedd fel a Magnum töltényt. A fürdőszobában is találsz még töltényt, oda is nézz be. Fordulj észak felé és lépj be a szobába, majd a menj át a dupla ajtón. Újabb ajtókat találsz, fordulj tehát balra. Öld meg az égő zombit és vedd fel a gyógyítást a közelből. Keresd meg az Exit feliratú ajtót és távozz rajta – vigyázz a kutyával! Amúgy a kijárat közelében találsz rongyot (Rag), a Molotov koktélhoz.

Kint újra az utcára kerülsz. Vigyázva a kutyákra keresd fel a Shop Easy-t és ott lesz Mulder.

Bent a boltban kapd fel az üveget, a gyógyítást és a lőszert. A sarokban nyisd ki a dupla ajtót, majd a két másik ajtó mögül vedd fel a lőszert. A folyosó végi szobában megtalálod Katlynt. Próbálj meg távozni, de megékezik a sheriff, így amíg Mulder megküzd vele, neked más utat kell találni. Keresd meg a hátsó ajtót, Katlyn kinyitja – Exit felirat van rajta.

Kint aztán a lány elszalad, kövesd, át az alagúton. Az óvárosban szaladj a hely végébe, majd ott fordulj balra. Találsz egy kaput, ami a temetőbe visz. Keresd meg a kis épületet, ott van Katlyn. Sajnos nem sokáig élvezhetjük a társaságát, mivel az ismerős fekete színű olajhoz hasonló trutyit öklendez fel, ami elkezd feléd kúszni. A film ismerői bizonyára vágják miről van szó, tehát GYORSAN menekülj el onnan, mert ha hozzád ér, egyből meghalsz! Mássz fel a sírra és ugorj át a túloldalra, majd szaladj előre a szellőzőnyíláshoz. Távolítsd el a harapófogóval és lekúszhatsz.

Egy régi katakombába kerülsz, hagyd itt a túlélőket, mert az egyik szobában ott lesz Mulder. Beszélj mindenkivel, többször is. Vizsgáld meg a szobákat, az egyikben lőszert, míg egy másikban a széken éjszakai szemüveget (Night Vision Goggle) találsz. Ha ez utóbbi megvan egy újabb jelenet jön, Gillnitz elszökik. Feltétlenül ments, majd kövesd a sötét bányáig. A bányában vedd fel az éjszakai szemüveget. A feladat, hogy eljuss a bánya végébe, mielőtt az egész összeomlana – tehát sietned kell. Arra figyelj, hogy Muldert ne veszítsd el, mert ha meghal, vége a játéknak. Sajnos sok-sok zombi is fog jönni, legyél folyamatosan mozgásban, akkor kevesebb termelődik. Ha sikerül Muldert a végébe vezetned, egy létrát találsz. Fent menj előre és vigyázz a lehulló sziklákra. Szerencsére Mulder könnyebben követ, mint Scully, mikor Mulderrel vagy. A második járatban előre menj, majd fordulj balra. A végén egy kis házhoz érkezel.

A házban a rögtön egy beszélgetést láthatsz. Eztuán Mulder feltartoztatja a zombikat, amíg te beindítod a kocsit. Csak akkor segíts neki ha kéri, de akkor siess! A kocsiból vedd fel a rozsdás kapcsolót (Rusty Lever), majd menj be az ajtón. Lődd le a zombit és vedd fel a Fingerprint Spray-t. Tedd a kapcsolót a Main Power felirat mellé és kapcsold át. Az áram elmegy, így áttudod kapcsolni a panelon a másik kapcsolót – az eddig áram alatt volt. Ha ez megvan akkor megint húzd meg a Main Power feliratú kapcsolót és menj Mulderhez. Intézd el a pár zombit, ments és menj a kocsiba. Ott egy bombát hagyott Gillnitz, de ha használod a Fingerprint Spray-t rájöhetsz a kombinációra. Amúgy ezt írd be: 427.

SCULLY - EPISODE 1: RENESANCE, ACT 2 (BRIAR LAKE)

Vigyázva a kutyára szaladj egészen az üvegházig. Ott lesz egy rövid jelenet Mulder és Scully között. Az üvegház előtt találsz egy növényt, azt vizsgáld meg. Tiéd a Data Stramonium Extract. Kövesd az ösvényt, amíg meg nem találod az óriási házat.

A pultnál felveheted a lőszert, majd menj be az egyetlen nyitott ajtón, mely Greenburg irodájába visz. Az asztalánál egy bejátszás jön. Az asztalról vedd fel a Diagramot, majd menj a számítógéphez. Egy bejátszás jön, Mulder itt hagy. Kapcsold be a gépet és kódnak írd be: RESONANCE. A listából ezután válaszd ki a Winslow nevet és a kérdésre felelj „Yes"-szel. Ezzel kinyitottál egy ajtót.

Menj ott be és fogd meg a dobozt, de ne told, hanem húzd arrébb. Miután arrébb húztad, vizsgáld meg a falat, ott ahol a láda volt. Egy titkos ajtót kell találnod. Bent balra találsz egy másik ilyen ajtót, azt is keresd meg. Vedd fel az aszpirint és menj ki az ajtón. Balra találsz egy másik szobát, onnan vedd fel a térképet, majd Mulder üzenetét. A folyosón több szobát is találsz (meg egy nem működő liftet, azt kell most beindítani), vedd fel a gyógyítást és Blank Security Cardot (ez fontos!). Vidd a kártyát a szobába, ahol a térképet is felvetted, majd tedd bele a falon látható fekete számítógépbe. Egy kódot is be kell írni: 86592. Tiéd a működő kártya, irány a lifthez, amit indíts be.

Útközben egy jelenetet is láthatsz, majd a lift megakad. Gyorsan mássz ki onnan, mielőtt összeomlik. A folyosón két zombi megy neked. Jobbra az egyik szobában találsz egy Vaccine Gun-t és Psychometert, ezeket mindenképp vedd fel. Vissza a folyosóra, majd balra a következő szobába, itt lesz gyógyítás és egy csomag Empty Chemical Darts a Vaccine Gunba. Ezután válaszd a fenti dupla ajtót, öld meg a két zombit (rendőr és fehér ruhás), majd a jobb oldali szobából vedd fel a gyógyítást. A folyosó végén találsz még egy szobát, oda menj be (a másik két ajtó zárva lesz). Vedd fel a gyógyszert és a lőszert, majd a Datura Stamoniumot. Itt menthetsz is, ezt se mulaszd el. Vissza a folyosóra, majd jobbra kinyithatsz egy másik ajtót. Bent egy élő embert találsz, bár sokat nem tud mondani. Mindenesetre vedd fel a Box of Empty Vials-t, majd irány vissza a folyosóra. A végén találsz egy újabb ajtót oda is menj be. Itt egy Box of Microscope Slide-ot és Empty Beakert vehetsz fel. A szoba másik végéből kapd fel a Clipboardot. Fekszik itt egy hulla is, azt is vizsgáld meg. Most egy újabb boncolás következik, csináld azt mind legutóbb, de most a tűvel a színes (pirosas) szervből vegyél mintát. Ezután kombináld a kapott anyagot a Microscope Slide-dal, majd menj oda polchoz. Használd itt a Box of Empty Vialst és egy csomó kémiai anyagot kapsz – mindenféle toxinok. A lényeg, hogy a Vaccine Gunba kell készítened lőszert.

A következőket kombináld. Az Empty Vials-t a Datura Stramoniummal, így kapsz Datura Extractot. Ezután az üres kémcsövet használva a kombinálj 3 db. Mycotoxint, 1 db. Enderotoxint és 1 vagy 2 (már nem emlékszem) Datura Extarctot. Ha jól csinálod egy Orange Toxin nevű anyagot kapsz. Ezt kombináld össze az Empty Chemical Darts-szal és tiéd a mérgező töltény a fegyverhez! Most még ne használd. Egyébként kombinálj még egy Orange Toxint a leírtak szerint, jól jön még később. Menj vissza a mentőhelyhez és ott vedd fel a Tube of Metal Epoxy-t (rozsda ellen jó). Szaladj vissza a lifthez ahova érkeztél. Van itt még egy ajtó, ahol nem jártál, itt őrzik a betegeket. Vedd elő a Vaccine Gunt és a végén nyomd meg a gombot. Kijönnek a zombik, de ezekkel nagyon vigyázz! A Vaccine Gunt használd, mert három ütésből megölnek és hatan vannak. Szerintem más fegyverrel nem is lehet őket elintézni, tehát jól célozz! (A Vaccine Gun nagyon erős fegyver!) Ha megvagy vedd fel a gyógyítást, majd a szobákból a TST kulcsot, a gyógyítást és az újabb adag Empty Chemical Darts-t – töltsd is meg őket. Irány vissza a boncolásos szobához, mert itt van még egy szoba amit nem nyitottál ki. Bent menj be a nagy gépbe, ám ekkor valaki bezár. Vedd fel az éjszakai szemüveget, amivel láthatsz a falon egy kódot. A fekvő hullától vedd fel a csavarhúzót (Screwdriver) és az Observatory Key-t. Szaladj a panelhoz és használd a csavarhúzót. Írd be a kódot (82434) és ajtó kinyílik. Hagyd el a helyet és keresd meg az Observatory ajtaját – rá lesz írva, könnyű megtalálni, az egyetlen zárt ajtó errefelé. Ha megvan szaladj fel a lépcsőn. A nagy irányítópanelnél jön egy kisebb jelenet. Vedd fel az Optical Data Disc-et és az Iron Piece-t. Menj vissza az első szobák egyikébe, ahol egy láda is volt – azt hiszem valahol a lift közelében van, már jártál ott. Húzd el onnan a ládát, majd kombináld a Metal Epoxy-t az Iron Piece-szel. Van itt egy titkos ajtó a földön, menj oda és használd a kapott cuccot. Menj le a létrán és jön egy bejátszás.

Miután összefutottál Krycekkel és elmenekült, a mentőhely melletti szobát kell kinyitni. Gyere kicsit lentebb, majd a jelenet után vedd fel az őrzombitól (ha él még öld meg), a Security Cardot. Ezzel betudsz menni a közeli irodába. Ott bent az irányító panelnél (a térképnél) két kapcsolót is átkapcsolhatsz: az egyikkel a fegyverraktárat a másikkal a fentebb említett szobát nyithatod ki. A fegyverraktárból felveheted az M4-et, de ne használd egyelőre, kell egy főellenséghez. Menj a mentőhelyhez, ments! A számítógéppel nyisd ki az ajtót és siess le Mulderhez. Hosszabb bejátszás jön, majd meg kell küzdened egy varázslószerű lénnyel. Ő feléleszt három Katlyn klónt. Sajnos itt nem működik az, ami Muldernél, mert a klónok már élni fognak, mikor a harc elkezdődik. Vedd elő az M4-et, majd oldalról célozd be a varázslót. Ha megvan lődd szét. Vigyázz, ne középről lőj rá, mert lebénít és nem tudsz majd mozogni! Figyelj Mulderre is, mert ha meghal neked is véged. Ha a varázslót kiiktattad, akkor a klónokkal nem lesz probléma, főleg ha van Vaccine Gunhoz lőszered. Ha győztél szaladj a varázsló helyére és hamarosan vége az első epizódnak.

Befejezés a következő számban!

Veres Miki

SWORD OF MANA (GBA) VÉGIGJÁTSZÁS (BEFEJEZŐ RÉSZ, A LÁNY TÖRTÉNETE)

Folytassuk hát a múlt hónapban elkezdett Sword of Mana végigjátszást. Akkor végigkövethettük a főszereplő srác (default neve nem volt, ezért én sem kötöttem hozzá nevet) kalandjait, most pedig ugyanez vár a főszereplő leányzóra is. Ahogy márciusban is ígértem, ezúttal kevésbé leszek alapos, mert mint utólag kiderült, a két hős legtöbb küldetése azonos, leginkább tehát a lány egyedibb misszióira és dolgaira fogok külön kitérni, az azonos helyzeteknél pedig utalni fogok a múlt havi végigjátszásra, készítsétek hát elő azt is.

TOPPLE VÁROS FELÉ

A játék februári tesztjében már leírtam a lány háttértörténetét, többek között azt is, hogy sikeresen megmenekült kiskorában (a srácot viszont elfogták), és Sir Bogard nevelte fel, ahogy azt is, hogy az ő esetében szintén sok évvel az introban történtek után kapjuk meg az irányítást, a Topple város melletti erdőben, egész pontosan Sir Bogard erdei háza előtt, miután feladatként kaptuk a lovagtól a város meglátogatását. Itt egyébként kapásból megkapjuk – szintén Sir Bogardtól – a szellemekkel történő varázslás (az R gomb különböző mértékű nyomva tartása, lásd a múlt havi végigjátszást, igaz ehhez először szellemet is kell találnunk) és a pihenés (L+A kombó) képességeket is, amiket a sráccal csak sokkal később. Innen természetesen azon az úton jutunk el Topple városába, amelyik úton a sráccal a városból továbbmentünk Sir Bogard házához, a Vízesés Házikóhoz (Cascade Cottage), csak most persze visszafelé kell haladnunk.

TOPPLE VÁROSBAN ÉS KÖRNYÉKÉN

A városban ezúttal is összefutunk Niccoloval, az utazó ügynök hörcsög-nyúllal, akitől most is megvehetjük a noteszt (Poipoi Notebook), majd beszéljünk mindenkivel. A többség ugyanazt mondja, mint a srác esetében (a Luke nevű kissrác is megbíz minket azzal, hogy keressük meg az apját, és adjuk át neki a sült gőtehúst), de két házban új szöveget kapunk, mivel az ott lakók ismerik régről a közelben felcseperedett leányzót. Most egy másik házban kapjuk meg azt a küldetést, hogy menjünk Wendelbe, és beszéljünk a bölcs Cibbával, de ez persze mindkét főszereplőnél lényegében ugyanaz a misszió, az öregnél és az unokánál pedig új megbízatást kapunk, meg kell keresnünk a kissrác elveszett könyvét (ez a dolog sem ismeretlen számunkra, a sráccal is meg kell találnunk ezt, csak ott a lánytól kapjuk a megbízatást az első találkozáskor). Ha végeztünk a városban, induljunk tovább lefelé, arra a területre, ahol a sráccal kaptuk meg az irányítást korábban.

Menjünk ugyanarra a rétre, ahol a fiú esetében a lánnyal találkoztunk, a csajszi elkezdi keresni a könyvet, a srác helyett pedig a Titokzatos Férfi (Mystery Man), azaz Julius jelenik meg, aki beszédet intéz hozzánk, mint a Mana Klán utolsó túlélőjéhez, akivel hamarosan végez, főnöke azonban hivatja, így a piszkos munkát rábízza egy íjászra, majd elteleportál. Az íjász most is elég gyenge, elkezdhetjük csépelni, amibe már besegít a végszóra befutó főszereplő srác is, tehát a találkozás ezúttal is szinte ugyanúgy zajlik le, mint a másik szereplőnél. A srác belép a csapatunkba, és meg is találja a keresett könyvet, mehetünk tehát vissza Topple városába, ahol vigyük el a kissrácnak a könyvet, cserébe pedig kapunk egy kis Magical Vacation játékreklámot, megtudjuk, hogy miről szól az a másik GBA-s Brownie Brown játék, ami valószínűleg Japánon kívül már soha nem jelenik meg. Továbbá ekkor már a nagyapjától is megkapjuk azt a teleportáló kötelet, amivel a szorult helyzetekből kimenthetjük magunkat.

ÚTON A VINQUETTE HALLBA

Menjünk vissza Sir Bogard házához, ahol ismét lejátszódik egy ismerős jelenet, megtudjuk, hogy Sir Bogard is Wendelbe ment, és megkapjuk az első szellemünket is az ugrás képességgel (L gomb) egyetemben. Most már fel tudunk ugrálni ott, ahol korábban nem, keressük meg a Batmo Cave nevű barlang bejáratát, menjünk be, szerezzük meg az íjat, és annak segítségével takarítsuk el a harcias gömböt az utunkból, ahogy azt a sráccal is tettük a korábbi játék során. A barlang után menjünk be a Vinquette Hallba, természetesen éjszaka, egyébként a bejárat előtt a lánnyal egy plusz jelenetet is láthatunk, amikor elmegy jobbra, találkozik Granz Úr szellemével.

A VINQUETTE HALLBAN

Tehát menjünk be a kastélyba, és ezúttal is beszéljünk Isabellával, majd amikor a lány felébred éjjel, olvassuk el Isabella naplóját. Ekkor egy új területet járhatunk be, a sráccal a bal alsó ajtón mehettünk csak be, a lánnyal pedig csak a jobb alsó ajtón keresztül tudunk továbbhaladni. Itt is egy (ezúttal vadonat új) labirintus vár ránk, a bogárnál kezdetben még nem tudunk továbbmenni, keressük inkább meg a lefelé vezető lépcsőt, az alagsorban az íjjal lőjük szét a gömböt, és megkapjuk a Salamander nevű, tűz alapú szellemet, aminek segítségével már le tudjuk győzni a bogarat, és tovább tudunk fent is menni. Ez után keressük meg a másik lefelé vezető lépcsőt, majd a koporsós termet, ahol ismét feltűnik Granz Úr szelleme, meg az inas is, aki ezúttal is farkassá változik, és ezúttal is le kell nyomnunk természetesen, ez a lány esetében szerintem jóval nehezebb. A harcokat egyébként a lány esetében mindenhol nehezebbnek éreztem, persze az is lehet, hogy mivel már ismertem a játék útvonalát, kevesebbet járkáltam el felfedezni, kevesebben harcoltam csak úgy, így a karakterem és a fegyvereim nem gyúródtak ki annyira, mint akkor, amikor a sráccal játszottam. Ha lenyomtuk a farkast, haladjunk tovább, keressük meg az ebédlőt, ami után ezúttal is megtaláljuk Lee Grófot és Isabellát, itt egyébként ismét új jelenetet kapunk, ami lassan átcsap a korábban megismert jelenetbe, befut a főszereplő srác is, a gróf ismét átváltozik hatalmas denevérré, és jön a főnökharc.

SZELLEMVADÁSZAT

Győzelmünk után ugyanaz a jelenetsor következik, mint a srácnál, kikerülünk az erdőbe az útra, ugyanúgy fel kell keresnünk a Mocsári Barlangot (Marsh Cave), út közben megvehetjük a kaktuszt is Niccolotól, a barlangban pedig a Salamander szellem hosszú R-es támadásával (íj volt a kezemben) törhetjük le a pecsétet. A barlangban természetesen a már ismert módon kell megszereznünk a Flail nevű fegyvert, és azzal kell továbbhaladnunk (a kikötőbójákon kell használnunk), majd le kell győznünk a sárkányt, be kell gyűjtenünk az új szellemet (amit utána életre is kell keltenünk a barlangon kívüli tónál) és a tükröt, a tükörrel pedig vissza kell mennünk Isabellához a Vinquette Hallba.

IRÁNY WENDEL

Ha a fentiekkel megvagyunk, a híd utáni barlangon is úgy jussunk át (a pecsétet is az ott leírtakat követve törjük le), mint a srác történetében, és hamar el is érjük Wendel városát.

WENDEL, A NAGYVÁROS

Wendelben is többnyire ugyanazokat a dialógusokat hallgathatjuk meg, és ugyanazokat a mellékküldetéseket is kapjuk, mint a srác történetében. Apró eltérés, hogy a kovácsműhelyben mást mond az egyik törpe (Watts), aki ad is nekünk egy kaszát, továbbá kicsit más jelenetet láthatunk a templomban is, ahol a lány megadja magát az ellenségnek, aki a város elpusztításával fenyegetőzik, továbbá kimarad még pár dolog.

A SIKERTELEN MENTŐAKCIÓ

Új helyszínen kapjuk meg az irányítást, a repülő szerkezetben, Marley mellett, ahol Julius és a Sötét Úr (Dark Lord) megpróbálja hősnőnket átállítani a sötét oldalra, természetesen sikertelenül. Hamarosan magunkra hagynak minket, ekkor beszéljünk Marley-val (aki a másik sztoriban sokkal később kerül csak képbe), így sok új információhoz juthatunk (mármint jut a főhősnő, meg mindenki, aki még nem játszotta végig a játékot a másik karakterrel), ő ugyanis a Granz család cselédje volt, így nagyrészt rálátása volt az események előzményeire is a kulisszák mögött. A lány esetében itt kapunk először interaktív párbeszédet is, zongorázzuk hát végig az összes kérdést. Így megtudjuk, hogy a játék hőse Granz Úrtól tanult énekelni, a szülei is Granz Úr bizalmasai voltak, Marley pedig Lorimarból származik, és elsősorban Granz Úr feleségét szolgálta, aki nem más, mint a Sötét Úr anyja. Granz Úrról megtudjuk még azt is, hogy ő volt a zsarnok Vandole egyik legyőzője, az egyik Gemma Lovag (Ciba és Sir Bogard mellett), akinek énekhangja messze földön híres volt (azzal is harcolt, afféle bárd volt), ő lehetett volna az új király, de megmaradt szerény hercegnek, mellesleg jó kapcsolatokat ápolt a mavole néppel is, akik amolyan békés farkasember- és vámpírféleségek. Még olyan információkra is szert tehetünk, amik a másik sztoriból sem derültek ki, például, hogy az egykori gonosz zsarnok nagyon régen még egyszerű vándor volt, Ciba barátja, akivel együtt járták a világot, továbbá még több mellékes, a másik végigjátszásban már említett dolgot is megtudhatunk.

A párbeszéd után a két nő nyugovóra tér, majd arra ébrednek, hogy a repülő szerkezet vadul rázkódik, ekkor megjelenik a Sötét Úr és néhány katona is. A katonák jelentik uruknak, hogy meghibásodott a reaktor, és kényszerleszállást fognak végrehajtani Westlake-nél, mellesleg a Sötét Úr meglepő érzelmeket is produkál ekkor (ezt az oldalát a másik sztoriban nem ismerhettük meg), aggódik Marley és hősnőnk iránt, és meg is jegyzi, hogy Julius (aki eddig a pontig ugye még csak a beosztottjának tűnt) túl messzire megy. Ez után a társaság lelép, és ismét magunkra maradunk Marley-val, menjünk az asztalon álló könyvhöz, és olvassuk el, a napló írója a repülő szerkezetet dicséri, és említést tesz a benne levő titkos járatokról is, melyek eléréséhez a saját neve is egy hasznos tipp. Faggassuk ki Marley-t, hogy kié volt a kabin, és megtudjuk, hogy Granz Úr feleségéé, a nevét azonban nem mondhatja ki, mert az meg van átkozva, aki kimondja, elgyengül, annyi tippet mindenesetre ad, hogy olvassuk még figyelmesebben a naplót, tegyünk hát így. Hősnőnk ekkor áspiskígyó emblémát fedez fel a könyvön, láthatjuk, hogy a szekrényt is kígyómotívumok díszítik, tehát ott lesz a rejtett kijárat, hősnőnk ügyesen le is rázza Marley-t, majd átmegy a rejtett járaton egy másik kabinba, mellesleg közben előkerül az egyik szellemünk is, aki a jelek szerint külön úton járt, és ő volt az, aki tönkretette a repülő szerkezet reaktorát.

Miután megérkezünk a másik kabinba, hősnőnk rögtön vissza is bújik a szekrénybe, ugyanis a kabinba a Sötét Úr és Isabella érkezik meg, éppen a Sötét Úr félig ember, félig mavole anyjáról beszélnek, és Isabella ki is mondja az átkozott nevet (ami persze a másik sztoriból is kiderült már): Medusa, rá mellesleg nem hat az átok, mert nem ember, hanem mavole. Ekkor tudjuk meg azt is (ami a másik sztoriban kevésbé volt aláhúzva), hogy Medusa azért vált medúzává, mert ez az átok súlyt minden mavole-t, aki emberrel házasodik, a Sötét Úr pedig mindent az anyja megmentése érdekében tett. A Sötét Úr ez után lelép, hősnőnk pedig szóba elegyedik Isabellával, aki elmondja, hogy önként állt át a másik oldalra (ez a srác történetében nem is derült ki egyértelműen), mert a mavole-ok vérében van, hogy mindig az erősebb urat szolgálják (érdekes módon Lee Grófra ez nem áll), mellesleg figyelmezteti is hősnőnket, hogy a legveszélyesebb ellenség Julius, aki valószínűleg sem nem ember, sem nem mavole.

Ez után hősnőnk a folyosón megadja magát a Sötét Úrnak, mivel meghallja, hogy Marley-t vádolják a szökése előkészítésével, és még ha Marley az ellenfél oldalán áll is, hősnőnk nem hagyhatja, hogy ártatlanul bűnhődjön. Julius a magyarázat után is meg akarja büntetni Marley-t, ezen jól össze is vesznek a Sötét Úrral, majd Julius elmondja, hogy elsősorban azért gyilkolják a Mana hívőket, mert ők birtokolják a kulcsot (természetesen a Mana Szentélyhez, hősnőnk ekkor már arra is rájön, hogy valószínűleg a nyakában függő medál maga a kulcs). A többiek lelépnek, Julius pedig varázslatokkal kezdi kínozni hősnőnket, miközben szónoklatot tart arról, hogy az ő célja annyi, hogy összejöjjön az istennővel, és mellesleg a kulcsot követeli. Julius türelme végül elfogy, és a végső csapásra készülődik, ekkor fut be a felmentő sereg a játék főhőse, Ciba és Sir Bogard személyében. A következő jeleneteket átélhettük már a másik sztoriban is, Julius kiüti a varázslatával Cibát és a hőst is, Ciba ott marad a repülő szerkezet peremén, a hős pedig lezuhan a mélybe, miután a hősnő odadobta neki a kulcsot, azaz a medált. Ez után ismét új jelenetek következnek, befut a Sötét Úr, és ismét felkel Ciba, az utóbbi beolvas az előbbinek, aki elmondja, hogy az apja, Granz úr elhagyta az anyját, Medusát és a fivérét, továbbá a Mana Klán sem segített az anyján, pedig a varázserejével képes lett volna, ezért is gyűlöli annyira a Mana hívőket. Végül Ciba megígéri, hogy megvédi a mélybe zuhant hőst, és elteleportál, súlyosan sérült hősnőnket pedig a két főgonosz Marley kabinjába kísérteti egy katonával. Út közben kiderül, hogy a katona nem más, mint az álruhába bújt Sir Bogard, aki elmondja, hogy az egyik őr rendelkezik a reaktorszoba kulcsával, a reaktor megrongálásával pedig leszállásra lehet kényszeríteni a repülő szerkezetet, ami természetesen egyenes út a szökéshez, ez után Sir Bogard csatlakozik is hozzánk, és a rengeteg átvezető rész után végre huzamosabb időre is megkapjuk az irányítást.

Ezúttal egy határozottan kiterjedt labirintust kell bejárnunk, rengeteg ajtón kell átmennünk, számos alkalommal az ablakokat is ki kell törnünk, és a légi jármű peremén kell folytatnunk az utunkat, továbbá igen nagy mennyiségű ellenfelet is le kell gyilkolnunk. Ráadásul a repülő szerkezetben jól el is lehet tévedni, én

legalábbis nem nagyon igazodtam el benne (sokkal nagyobb a bejárható terület, mint a srác sztorijában), órákon át kóvályogtam, és nagyon untam. Az egyik ellenfél legyilkolása után megkapjuk végre a reaktorszoba kulcsát, ez után arra kell vadásznunk, amit szintén nem könnyű megtalálni, ha megvan, végre meg tudjuk rongálni a hajtóművet, és lezuhan a repülő szerkezet, mellesleg egy újabb szellem is csatlakozik hozzánk. Egy füves-erdős területen érünk földet, verekedjük át rajta magunkat rajta, és hamarosan elérkezünk a Menos Faluba.

MENOS FALUBAN

A faluban is nagyrészt ismerős szituációkkal találkozunk, megtudjuk, hogy a főhős megmenekült, Amanda ápolta, aki jöttünkre éppen kirohan egy házból, amiben meg is találjuk a főhőst, akitől valaki (mint tudjuk Amanda) ellopta a medált, azaz a kulcsot. A hős körbejár a faluban, megtudja, hogy Amanda Jadd városába ment tovább, majd közli, hogy üzenetet ír megmentőjének, és Jadd városában akar majd velünk találkozni, ez után ismét megkapjuk az irányítást. A városban a már ismert dialógusokkal és mellékküldetésekkel találkozhatunk, így ezekre nem térek ki, ha mindenkivel beszéltünk, lefelé hagyjuk el a várost.

IRÁNY JADD!

A másik végigjátszásban említett sivatagi úton hamar elérjük Jadd arab beütésű városát, itt is ugyanazokkal az emberekkel és mellékküldetésekkel találkozunk, mint a másik sztoriban, menjünk be a Devius Birtokra (Devius Manor), ahol már viszonylag új szituációval szembesülünk, ekkor már Lady Medusa szinte mindenkit papagájjá változtatott, és elment a sivatagba. Beszéljünk a néhány megmaradt szolgálóval (Priscillával is), és megkapjuk a már ismert információkat, hogy Lady Medusa, a Sötét Úr anyja és Granz Úr felesége azért változott medúzává, gyengült le egyre jobban és őrült meg, mert az emberek nem házasodhatnak mavole-okkal. Granz Úr mindent megpróbált, hogy megmentse feleségét, segítséget kért a Mana Klántól és Sir Bogardtól is, de senki nem segített, mert a mana erőt magáncélra nem szabad használni a Vandole eset óta. Egyetlen remény maradt, úgy talán meg lehet menteni Lady Medusát, ha elpusztítjuk az Idő Oltárát (Altar of Time), ahol Lady Medusa és Granz Úr valamikor régen egymásra talált. Más teendőnk egyelőre itt nincs, irány a sivatag, Jadd városától délre.

SIVATAGI VIHAR HADMŰVELET

A Jadd Sivatagon (Jadd Desert) is a múlt hónapban leírtak szerint vágjunk át, majd a végén ezúttal is kicsit késve érkezünk a barlangba, ahol Medusa már meghalt, így a dráma nagy részéről és a főnökharcról lemaradunk, Amanda haláltusáját mindenesetre ezúttal is végignézhetjük.

DEVIUS KASTÉLYÁBAN ISMÉT

A fenti jelenet után ezúttal is Devius kastélya elé jutunk, mint a másik végigjátszásban, ugyanúgy is járjunk el, jussunk be az óratoronyba, menjünk rajta végig, győzzük le Devius-t, majd miután kikerülünk a kastély elé, menjünk vissza be, és változtassuk vissza a papagájokat.

ÚTON A GRANZ KASTÉLY FELÉ

A következő szakasz sem tartalmaz újdonságot, a múlt hónapban leírtak szerint menjünk vissza a Jadd Sivatagba (Jadd Desert), majd vágjunk át a Miasma Völgyön (Miasma Glen) és a Vízesés Barlangon (Cascade Cave), ahol természetesen öljük meg a növényfőnököt, és gyűjtsük be a szellemet. Aztán folytassuk utunkat az Illusia Hegyen (Mr. Illusia) át, ahol a kőszobros logikai feladványokat is az ismertetett módon oldjuk meg, így jussunk el a Granz Kastélyhoz.

A GRANZ KASTÉLYBAN

A Granz Kastélyt is nagyjából úgy kell megoldanunk, ahogy a srác esetében, a különbségek elenyészők, például Isabella nem vár minket a kapuban, simán bemehetünk, aztán Willy-t is könnyen ki tudjuk szabadítani, amikor a cellájához érünk, egy papagájtól megkapjuk a kulcsot. Ekkor természetesen új párbeszédet is kapunk, Willy elmeséli, hogy a főszereplő srác a raboskodással eltöltött sok év alatt végig a hősnőről áradozott, meg azon nyavalygott, hogy kiskorában nem tudta megvédeni. Ekkor Willy be is lép a csapatunkba, Sir Bogard pedig kilép (természetesen a hősnőhöz ő csatlakozott a Devius Kastélynál, de ezt tudtuk a másik sztoriból is), elmegy kiszabadítani a többi foglyot. Ezúttal is szerezzük meg az aranykulcsot, keressük meg a többieket, variáljunk a könyves szekrénynél a naplókkal (ugye ez nyitja a továbbjutáshoz szükséges rejtekajtót), menjünk fel a kastély tetejére, ahol győzzük le a sas főnököt és a Sötét Urat is.

ISHE VÁROSÁBAN

Isabella és Goremand összecsapásról ebben a sztoriban is lemaradunk, itt is a másikhoz hasonlóan Ishe városába kerülünk a Sötét Uras csata utáni csevegést követően, ahol kupaktanácsot tart a pozitív oldalt erősítő összes megmaradt főszereplő, most is nagyon hosszan eszmét cserélhetünk velük (pár szöveg más), és bejárhatjuk a várost. A városban sem kapunk igazán új szövegeket és mellékküldetéseket, ha alaposan bejártuk, haladjunk lefelé, keressük meg az Üvegsivatagban (Glass Desert) az ágyút, és lőjessük át magunkat a Lorimar Kastélyba (Lorimar Castle), ahogy a srác esetében is tettük.

A JEGES LORIMAR

Lorimarban sem vár ránk sok újdonság, itt is kövessük a múlt havi végigjátszást, Marley ugyan mond új dolgokat, hiszen ő és a hősnő már találkoztak a repülő szerkezeten, de semmi igazán érdekeset. Menjünk a királyhoz, ahol megkapjuk Marley-tól a kulcsot, amivel menjünk ki a kastély hátsó ajtaján, jussunk el a barlangig, győzzük le a főnököt, és így megszerezzük a továbbjutáshoz szükséges szellemet, ami véresőt zúdít a királyságra, és kiolvasztja a lefagyasztott embereket. Ez után beszéljünk mindenkivel, vegyük fel az új mellékküldetéseket és fejezzük be azokat (például ugye a sült gőtését), amelyeket be lehet, végül menjünk vissza az ágyúhoz, és lövessük át magunkat a Köves Vadon Fegyverraktárba (Rocky Wilds Armory).

A FÖLDALATTI FOLYÓ ÉS A TENGERALATTI VULKÁN

Ezeken a területeken sem vár ránk semmi újdonság, kövessük tehát a múlt havi végigjátszást a trükkösebb Földalatti Folyó (Subland River) és a Tengeralatti Vulkán (Subsea Volcano) pályákon, öljük meg a polip és a lángoló gyík főnököket, végül pedig vegyük fel a Mana Kardját (Sword of Mana).

IRÁNY AZ ÉRME TORONY!

A játék ezúttal is megspórolja nekünk a visszautat, hőseink a kard megszerzése után automatikusan Ishe-be utaznak vissza, ahol ismét kupaktanácsot tartanak, ezúttal is elhangzik pár újdonság, de semmi igazán jelentős, és a városban most is ugyanazokat a szövegeket és mellékküldetéseket kapjuk. Ha mindennel végeztünk, felfele hagyjuk el a várost, és kövessük a múlt havi végigjátszást, ugyanazon az úton jussunk el az Üvegsivatag (Glass Desert) felső végéhez, az Érme Toronyhoz (Dime Tower) vezető Romos Út (Ruined Passage) bejáratához. Itt ismét megkapjuk a gonosz bohóctól, Goremandtól azt az információt, hogy a zárt kapun csak akkor tudunk bejutni, ha előtte meglátogatjuk a Lepecsételt Barlangot (Sealed Cave). Menjünk tehát vissza Ishe-be, onnan pedig délre, és lövessük át magunkat az ágyúval a Lepecsételt Barlanghoz (Sealed Cave), ahogy a másik sztori esetében is.

RÖVID KITÉRŐ A LEPECSÉTELT BARLANGBA

A Lepecsételt Barlangnál (Sealed Cave) is kövessük a múlt havi végigjátszást, itt sem találkozunk semmi újdonsággal, kapcsoljuk át a kapcsolókat, győzzük le a kaszás főnököt, gyűjtsük be az új szellemet, majd az ágyú segítségével jussunk vissza Ishe-be, ahonnan menjünk vissza a Romos Út (Ruined Passage) bejáratához.

AZ ÉRMETORONYBAN

Ahogy a srác esetében, itt is kinyitja két szellem a bejáratot, bent pedig ahogy elnézem, teljesen ugyanazt a labirintust találjuk ezúttal is, tehát a múlt havi végigjátszást követve menjünk végig rajta, és közben persze rengeteg mellékágon sok-sok extrát is gyűjthetünk. Ha mindennel megvagyunk, menjünk fel az emelvényre, és teleportáljunk, természetesen ezúttal sincs innen már visszaút, tehát minden mellékküldetést pipáljunk ki ez előtt.

Ekkor jutunk be ténylegesen a high-tech Érmetoronyba (Dime Tower), pár lépés után most is különválnak hőseink (a robot pedig csatlakozik hozzánk), azonban most is a másik karakter megy a felsőbb területekre, és ezúttal is az alsóbbak maradnak ránk, tehát itt sem kapunk új helyszíneket, pedig biztos voltam benne, hogy fogunk kapni. Itt is a múlt hónapban leírtakat kövessük, amikhez annyit fűznék hozzá, hogy az itatótálkás feladványnál számít a sorrend is, először a jobb alsót kell megtöltenünk (átkapcsolnunk) a Wisp szellem hosszú R-es varázslatával, aztán a jobb felsőt, és végül a bal felsőt, ráadásul gyorsnak kell lennünk, ha sokat totojázunk, kezdhetjük elölről. Úgy tűnik a srác esetében véletlenül pont így csináltam, így fel sem tűnt, hogy a feladványnak vannak további szabályai is, bár lehet, hogy a sorrend változott (talán véletlenszerű), mivel a múlt hónapban az emlékeim szerint a jobb felső tálkával kezdtem, most azonban sehogy sem akart az elsőként megtelni. Szintén adnék egy tippet ahhoz a feladványhoz, ahol egy elkülönített részen kell lenyilazni három ellenfelet a jégről, hogy megnyíljon a továbbvezető út. Most túl gyenge volt az íjam, hogy egyáltalán megsértsem őket, és egyébként is igen hosszadalmas volt a lenyilazásuk, sokkal egyszerűbb, ha egy szellem hosszú R-es varázslatával írtjuk le az ellenfeleket, én az éppen aktív Wisp szellemmel támadtam őket, így a varázslatom még célkövetős is volt, és pár másodperc múlva már mehettem is tovább. Ennyi plusz tippel és a múltkor leírtak segítségével már viszonylag könnyedén elérjük a torony tetejét, ahol természetesen ismét le kell nyomnunk a gólem főnököt, majd néhány közjáték után hőseink elteleportálnak a Mana Szentély (Mana Sanctuary) elé.

VÉGJÁTÉK A MANA SZENTÉLYBEN ÉS TEMPLOMBAN

Menjünk be a kapun, és kövessük ezúttal is a múlt hónapban leírtakat, jussunk át a végtelenített labirintuson, majd a kerten, aztán győzzük le Julius szégyenlős (mert növények mögé rejtőzik) sárkányát, Demagont, és így jussunk be végre a több emeletes Mana Templomba (Mana Temple). A templomon is a korábban leírtak alapján vergődjünk át, jussunk vissza ki a kertbe, majd menjünk vissza a templomba a másik bejáraton keresztül, és így végre ismét elérjük Julius árnyékát pár lépés után. Itt is nagyrészt a már ismert dráma játszódik le, a különbség annyi, hogy amikor Julius árnyéka kővé változtatja a szereplőket, most a hősnő helyett (akit ugye irányítunk) a hős válik kővé, és ő azt a bűnét vallja be, hogy régen, egy időben nagyon utálta a hősnőt, hiszen a szülei a lány miatt haltak meg. Ez után új szónoklatokat is kapunk, amikor Julius megindítja hősnőnk ellen az irányítása alá vont és kővé változtatott barátait, a hősnő dobja el a Mana Kardját, és áll oda a hős elé, hogy az lesújtson rá. Természetesen a hős a saját akarata és a távoli barátok (Isabella, Lee Gróf és Marley) energiája segítségével ellenáll Julius parancsának, most sem következik be a végzetes csapás, végül visszaváltozik emberré, a többiek pedig követik. Innen az események megint a múlt hónapban leírtak szerint alakulnak, Julius árnyéka megkapja Julius minden hatalmát, azaz Granz Urat, akit ide is teleportál, és akiből a varázserejét vette, és Ciba is befut, majd az árnyék mindenkit földre terít, Granz Úr pedig felkel, elteleportálja hőseinket a valódi Julius-hoz, majd szembefordul az árnyékkal, a többiek pedig követik ebben. Nekünk ez után a már ismertetett módon három alakban kell lenyomnunk Julius-t, itt sincs már semmi újdonság.

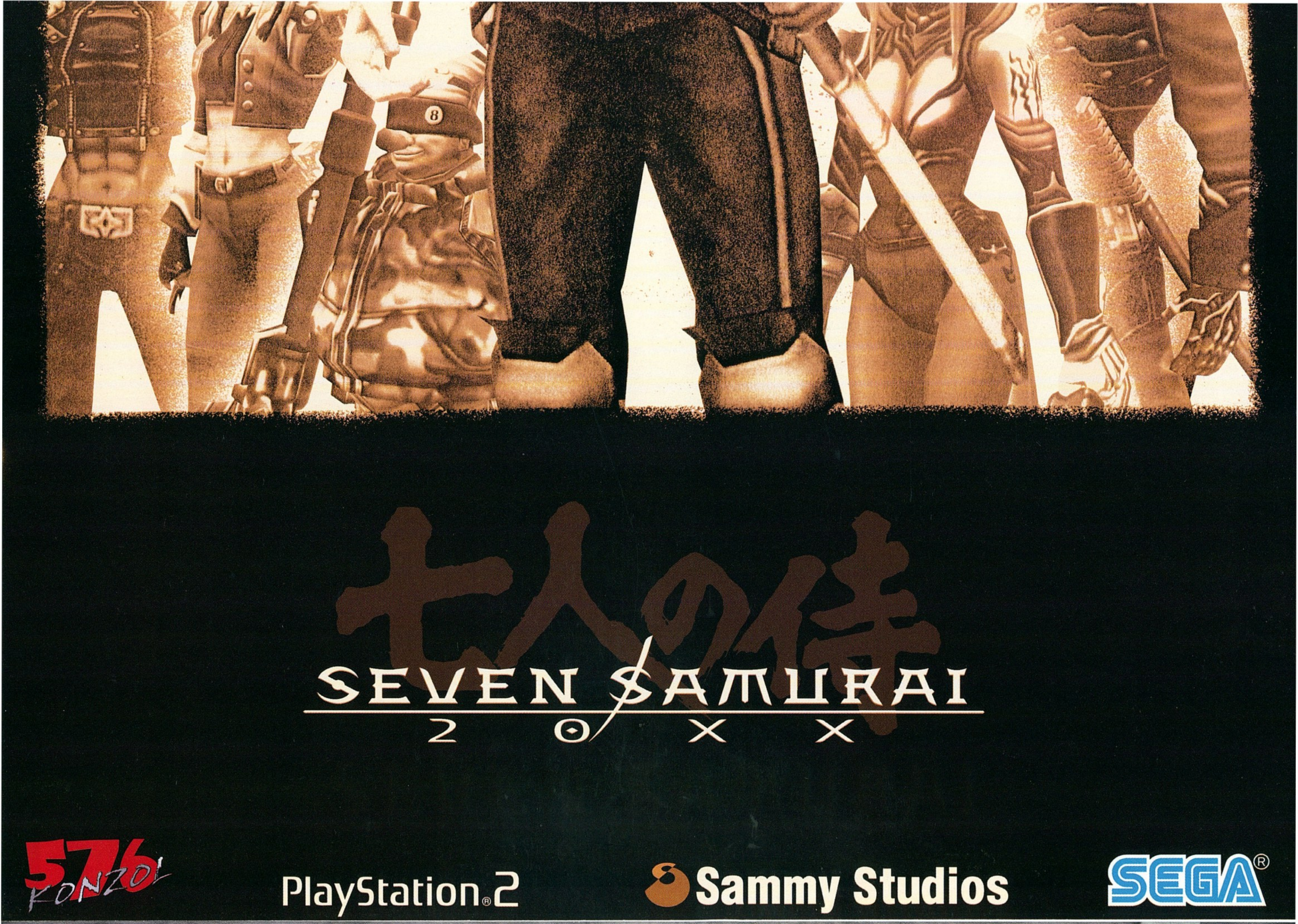
A játék vége is tök ugyanaz, mint a másik sztorinál (remélem nem zavar senkit, hogy lelőttem a poénokat, ez a rizikó ugye megvan, ha valaki egy végigjátszás segítségét veszi igénybe), csak néhány párbeszéd más, hiszen más főszereplőhöz szólnak az NPC-k. Ez túlságosan nem lepett meg, hiszen egy sztorit láthattunk két szemszögből, mindenesetre mégiscsak kiábrándító kissé, ha valaki 25-30 órán át fejlesztget egy karaktert, azon görcsöl, hogy a szereplője ne haljon meg, erre a figura a játék végén feláldozza magát, és lazán fává változik.

Így visszatekintve erre a végigjátszásra, túl sok újdonság nincs benne, a vége felé pedig egyre kevesebb, a lány esetében csak két teljesen új helyszínt kaptunk, a repülő szerkezetet (melyből a srác esetében csak egy másik, nagyon kis területet láthattunk) és a Vinquette Hall új részét, ugyanakkor sokkal több dolog és helyszín kimaradt, és több drámai jelenetnél is csak a végszóra futottunk be. Érdemesebb tehát a sráccal végigtolni a játékot, a csaj sztorija kevés pluszt nyújt, csak fanatikusoknak és száz százalékos kipörgetésre törekvőknek ajánlom ezt a karaktert.

Credc



576
KONZOL
KONAMI®


七人の侍
SEVEN SAMURAI
2 0 X X
576 KONZOL
PlayStation®2
Sammy Studios
SEGA®

www.starlogo.hu

STAR LOGO AZ ÉN MOBILOM

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (Java játékok, Polifónikus csengőhangok színes háttérképek) csak megfelelően beállított WAP eléréssel vehetők igénybe! A beállítások tesztelésére küldd el a KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868 –as alapdíjas SMS számra! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetésed Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1741, Westel 1230, Vodafone 127

Lepd meg barátaidat új mono csengőhanggal! Küldd a 06-90-62-62-62 számra SMS-ben kiválasztott csengőhang kódját, majd egy szóközt követően a barátod telefonjának típusát, majd újabb szóköz után barátod számát bármely mobilhálózatból! Pl. KN710119 SG 06301234567

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KN660152 KN660171 KN660170 KN660169 KN660165 KN660164 KN660163 KN660162 KN660161 KN660160 KN660157 KN66015

zínes háttérképek letöltésének lépései: **1.** Bármely mobilhálózatból küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját majd két betűt a következő listából, amelye a telefonod típusa alapján válassz ki: PA (Nokia 3510i, Siemens C62) PD (Sagem myx6, Siemens M55, MC60, SL55, A60, Ericsson T68, T68i T300) PG (Nokia 7210, 3300-6610, Ericss 610, T310) PJ (Motorola 720i, Sharp GX10i, GX20i, Panasonic GD87, Samsung T100-S100) PM (Nokia 3650, Nokia 7650) Példa: **KN660022PA** **2.** A válaszban megérkezett könyvjelző vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet. **3.** Mentsd el a letöltött színes háttérképet!



KN656209 KN656206 KN656202 KN656176 KN656169 KN656167 KN656148 KN656142 KN656129 KN656128 KN656204 KN65620

Az alsó sorban található képüzenetek letöltése megegyezik a fent leírtakkal, de csak a következő készülékekre tölthető le: Nokia 7210, 3300-6610, Ericsson T610, T310. A kód után ne felejtsd el beírni **PG** utókódot! Pl.: KN656128 PG

STAR LOGO EXTRA: Havonta 3 db legújabb PS2 játszható demo DVD-t sorsolunk ki a letöltők között.

POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK 06-90-629-888

KN37429 Black eyed peace - Shut up
KN37426 Benny Benassi - Satisfaction
KN37702 Hooligans - Szivárvány
KN37425 50cent - p.i.m.p
KN37711 Nox - Százszor ölelj meg
KN37005 Matyi és a hegedűs - Necsinecsi
KN37000 Desperado - Gyere és álmodd
KN37034 Ll Junior - Raggamoffin2
KN37041 Tiesto - Traffic
KN37436 Scooter Vs Acardipane and Rules-Maria
KN37047 PanjabiMC - Yogi
KN37706 Jimmy - Add nekem a szívedet
KN37438 The rasmus - In the shadows
KN37428 Beyonce and SeanPaul - Baby Boy
KN37043 Eminem - Lose yourself
KN37046 Groove coverage - Poison
KN37022 Christina Aguilera - Dirthy
KN37060 Michael Flatley - Lord of the dance
KN37032 Dido - White flag
KN37021 Beyonce - Crazy in love
KN37052 Eros Ramazotti - Un emozione per sempre
KN37433 Klubbingam - No limit on the beach
KN37055 Fiesta - Áki elmegy ugye hazatér
KN37019 Irigy Mirigy - Huncut kar
KN37007 Romantic - Szeretem őt
KN37851 Gladiátor
KN37044 Evanescence - Bring me to life
KN37014 Cserháti - Kicsi gyere velem
KN37054 Beverly Hills Cop - Theme
KN37001 Dupla KV - 20 év múlva
KN37024 RHCP - Cant stop
KN37059 Macskafogó
KN38213 KFT-Afrika
KN37027 50cent - In da club
KN37035 TNT - Egyetlen szó
KN37049 Ákos - Ilyenek voltunk
KN37432 Busted - Sleeping with the light on
KN37033 Britney - Dont let me be the last
KN37710 Mariah C-Busta R-I know what you
KN37063 Tankcsapda - Élni vagy égni
KN37434 Lumidee - Never leave you
KN37013 Crystal - Fújja el a szél
KN37717 U2 - One
KN37061 Pink - Trouble
KN37708 Lajesi - Egy a szívem
KN37719 Vangelis - Qunquest of Paradise
KN37028 Blacs Eyed peas - Where is the love
KN37435 Milk and sugar- -Let The Sunshine
KN37009 3 2 - Hej de csuda jókedvem van!
KN37814 Craig D - Sting - Rise and fall
KN37813 Bunyós Pityu - Őrmester úr
KN37003 Mario - Hol a szerelem
KN37010 TNT - Hova visz a hajó
KN37050 Alicia Keys - Fallin

POLI CSENGŐHANGOT ÍGY RENDELHETSZ! Mindhárom mobilhálózatból küldd el a kiválasztott többszólamú csengés melletti kódot SMS-ben a 06-90-629-888 számra! Példa: KN37021. Polifónikus csengőhangok a következő telefonokra tölthetőek: NOKIA: 3300, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7650, PANASONIC GD67 és annál magasabb, SONY ERICSSON T610, SAGEM My X-6, SIEMENS S55 és annál magasabb, SHARP Gx10i és annál magasabb.

MONO CSENGŐHANGOK 06-90-62-62-62

KN21031 Keresztapa
KN22053 Star Wars - Opening
KN21025 Knight Rider
KN21188 Edda - A Kör Közepén
KN24073 Rém rendes család
KN22038 Mekk Mester
KN22041 Nagy ho ho horgász
KN21251 MÁV szignál
KN28186 Republic-Kismadár
KN22012 Gladiátor
KN21264 Omega - Gyöngyhajú lány
KN22027 Jó a rossz és a csúf
KN22006 Celine Dion - Titanic
KN22074 Sterbinszky - Axetázis
KN21164 Beatrice - Azok a boldog szép napok
KN28010 50cent - 21 questions
KN24011 Pink Panther
KN24059 Mézga Család - Föcím
KN28258 Desperado - Rajtad múlik
KN22068 X-Men
KN28013 PanjabiMC - Jogi
KN21173 Bon-Bon - Valami Amerika
KN28014 Mario - Keresem a boldogságot
KN21061 Jimmy-Nézz Le Rám, ó Istenem
KN22021 Harry Potter - Theme 2.verzió
KN25091 Ákos - Ilyenek Voltunk
KN21249 Máté Péter - Egyszer véget ér
KN24032 Busta Rhymes Mariah C - I know wha
KN24068 TATU all the things
KN22047 Pretty Woman
KN28144 Mission Impossible
KN28040 Eminem - Sing for the moment
KN21298 TNT - Kicsi gesztenye
KN23006 Panjabi - McMundian
KN21232 Beyond The Ice Palace
KN28173 Queen - We are The Champions
KN24018 Friends
KN24312 2Pac - Changes
KN22002 Beverly Hills Cop
KN21905 Dido - All You Want
KN28002 Dido - White flag
KN25023 Groovehouse - Vadász
KN21317 V-Tech - Álmodoztam
KN22088 System Of A Down - Toxicity
KN21174 Charlie - Könnyű álmot
KN21429 Metallica-Master Of Puppets
KN21667 Linkin Park - Point of Authority
KN25024 Outkast - Hey
KN21318 V-Tech - Búcsúzz el
KN21487 ATB - Let You Go
KN21110 VTech - Nem szabad sírni
KN21238 Király Linda - Clubsong3

MONO CSENGŐHANGOT ÍGY RENDELHETSZ! SMS-ben: Küldd el a kiválasztott mono csengés kódját a 06-90-62-62-62 számra! Mindhárom mobilhálózatból! Vezetékes telefonról hívd a 06-90-44-24-54 számot, majd az ott hallható menü segítségével billentyűzd be a kiválasztott mono csengés kódját a betűk nélkül! Letöltésnél írd a kód után a készüléked típusának első két betűjelét: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. Ha például a James Bond csengést szeretnéd és Alcatel tecsid van az KN221007 AL kódot küldd el SMS-ben! A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatból működik!

JAVA játékok 06-90-629-88



LOTUS CHALLENGE (2db sms)
Kód: KNGAME 32483
Préseld be magad az ülésbe, és lépj a gázra! Három szuper-erős Lotus egyikében Párizs, Tokyo és New York csak rád vár! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



DEEP POCKET CHEES (2db sm
Kód: KNGAME 29849
A Deep Pocket Chess egy teljes sakk program, ami a Nemzetközi Sakkszövets szabályait szigorúan követi. 9 különböző nehézségi szint! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 610 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 725 7650, 8910i, Nokia N-Gage.



HUGO – Follow the monkey (1db sms) Kód: KNGAME 30903
Hugo szeretné megnyerni az ugróiskola bajnoki címét! Barátja Jean Paul mutatja a helyes utat. Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Motorola T720i



SOLITAIRE CLASSIC (1db sms
Kód: KNGAME 27401
Az egyik legnépszerűbb pasziánsz! Készülékek:Nokia 3100, 3200, 3300, 341 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 66 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i. Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C C60, MC60, M50, M55, S55, SL55, Sony Ericsson T610, Motorola T720i.



RACING FEVER (2db sms)
Kód: KNGAME 24209
Hagyd, hogy teljesen elragadjon a versenyláz! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Siemens C55, M50, Motorola T720i.



DRAGON ISLAND (2db sms)
Kód: KNGAME 24175
Feladatod egy csatabárdos főhős irányítás Le kell győznöd az ős öreg sárkányt! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i. Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C60, MC60, M55, S55, SL55.



VEGAS POKER DELUXE (1db sms)
Kód: KNGAME 33673
Három pompás pókergép a mobilodban! Készülékek: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910i, Nokia N-Gage, Sharp GX10i, Siemens C55, C60, MC60, M50, M55, S55, SL55, Sony Ericsson T610, Motorola T720i.



SNOWBOARD-X (1db sms)
Kód: KNGAME 34147
A lehető legrövidebb idő alatt teljesítsd az utat a havas tájon! Készülékek: Nokia 3100 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220 6600, 6610, 6800, 7210, 7250i, 7650, 8910 Motorola T720i, Sharp GX10i, Siemens C60, MC60, M55, S55, SL55.

A Java játék letöltésének lépései: 1. Küldd el a kiválasztott játék kódját a játéktól függően egyszer, vagy kétszer egymás után, SMS-ben a **06-90-629-888**-as számra. 2. A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatóiüzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a játékot. 3. Mentsd el a letöltött játékot a telefonodba!

Mono csengés 380 Ft+ÁFA/SMS vagy 240 Ft+ÁFA/perc. Java játék, polifónikus csebgőhang 800 Ft+ÁFA/sms További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 610. oldalán. **Telefor Kft.** Közönségszolgálat: 06-1-422-3490

LIFELINE
VOICE ACTION ADVENTURE™

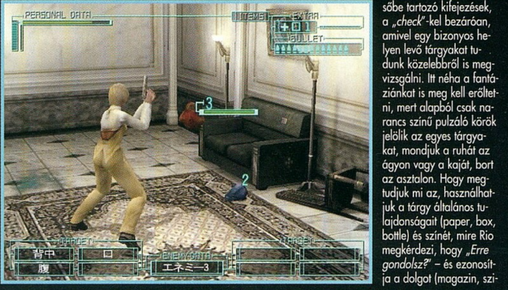
A SZÓ HATALMA

I

Valami újat akartatok? Untátok már nyomogatni a kontroller gombokat? Éreztétek, hogy közeleg a videojátékok következő evolúciója, mint az EyeToy esetében, ahol a játék a testbeszédet olvasva nyomta át az élvezetet a valódi harmadik dimenzióba? Akkor biztosan örömmel, vegyes izgalommal fogadjátok Rio-t, a picit Parasite Eve főszereplő, Aya Brea stílusban megalkotott legújabb főhőst. De nem, rosszul mondom, itt a játékos a főhős, aki *USB headset*jén át kommunikál vele, és próbálja túlélni a szörnyek és logikai feladatok néha egész kellemetlen megnyilvánulásait! Megjött a *LifeLine* a *Konami*tól!

Mondjuk a forradalom headset része nem túlzottan új dolog, mivel a SOCOM című nagyszerű kommandós szimulátorban is kiélhettünk az angol nyelv fonetikája iránt érzett rajongásunkat, mikor bátor embereinket gondolkodás nélkül a halálba küldtük parancsszavainkkal. A játékmenet sem túlzottan egyedi, és Aya csak stílusában emlékeztet erre a csajra, mert azért a PE1 (RPG) és PE2 (inkább akció) messze élvezetesebb volt, és szerintem nem csak az én örök játék ranglistámon vannak benne az első húszban. (Square Enix rulez, reménykedek benne, hogy a mattrészeg pillanatukban elkövetett Drakengard után visszatérnek a minőségi stuffok gyártásához.)

A történettel szerencsére pont az én ízlésvilágom közepébe találtak bele, ugyanis az események egy zárt űrállomás hotelben játszódnak, kihalt környezetben, ahol segítség nem várható és nincs menekülési lehetőség sem. Emiatt szerettem a Run Like Hellt is, és talán ezek a hangulati elemek adják legjobban vissza egy esetleges valódi űrlétesítmény atmoszféráját, ahol néha a csend a fülünkben dobol. Kezdetben azért nincs ilyen csend, mert mi és Naomi nevű barátnőnk a JSL (Japane Space Line) 2029 évi karácsonyi partiján vagyunk nyeremény vendégek, számos illusztris vendég társaságában. Hirtelen (mint ahogy az lenni szokott) valami történik, hatalmas robbanás hallatszik, és a hotel körmodul egyik szegmense felnyílik! A kamerák fény és áram hiányában csak elmosódott, torz képek rögzítésére képesek, de az világosan látszik, hogy nem emberi alakok törnek elő a semmiből és esnek neki a sikoltozva menekülő vendégeknek. Mi beüthettük a fejünket, mert csak az objektum zárt láncú monitor megfigyelő szobájában térünk magunkhoz – bezárva. A modul kiszakadt része felett kővé fagyott testek és törmelékek lebegnek, Naomi sehol. Ekkor hangot hallunk, mintha valaki segítséget kérne! *„Hall engem? Válaszoljon!"* – mondja a monitoron feltűnő, cellában kuporgó kertésznadrágos lány. Én pedig látva a *„talk now"* jelet a képernyő tetején, reflexből bemondom neki, hogy „hhhhö hhhö höhöhö cool". A csaj pedig megállapítja, hogy egy pasi van a hang alapján a másik oldalon, és kér, hogy nyissuk ki neki a cellát. Ha én csinálok majd hangfelismerős játékot, lesz benne Beavis és Butthead alapminta is...









II

A játékot azért nem a mélyvízben kell kezdenünk, mert a kezdőkre gondolva pakoltak az elejére egy kis betanító részt is, ami VR (Virtual Reality) formán egy üvegszerűen átlátszó csajjal mutatja be az alap dolgokat. A *„hello"* , a *„playstation®"* és *„lifeline"* szavak korrekt kimondása után (a copyright jel nem kell) a parancskiadást gyakorolhatjuk érintőlegesen, a mozgási utasításokkal kezdve. Igen, igen, Rio nem a joypaddal irányítható direkt módon, hanem még ezeket is a headsettel kell közölni vele! Kicsit azért ez már túlzás, mert Rio nem debil vagy ilyesmi, a mászkálást nyugodtan ránk bízhatták volna. Az alapszó a *„go to"*, ami után általában egy helyet kell mondanunk, amit szerencsére nem nekünk kell kitalálni, hanem a behívható térképről olvashatjuk le. Mondjuk adva van egy szoba, és azon bejelölve az asztal (table), nappali (living area), kredenc (dresser), ágy (bed) és a fürdőszoba (bathroom). A haladás alapsebessége a séta (*walk*), de sürgethetjük is szegényt a futás (*run*) parancs segítségével. Ha rossz irányba indultunk, akkor a *„stop"* bármikor kiadható, vagy a *„go back"*, amire visszafordul arra, amerről jött. Forogni is lehet a *„turn left/right"* kiadásával, de nyugodtan kísérletezhetünk is, mert viszonylag tág szókinccsel rendelkezik a kisasszony. Ezek a mászkálós szavak az öt szókategória (normal, scenario, special, battle és fun) közül az elsőbe tartozó kifejezések, a *„check"*-kel bezáróan, amivel egy bizonyos helyen levő tárgyakat tudunk közelebbről is megvizsgálni. Itt néha a fantáziánkat is meg kell erőltetni, mert alapból csak narancs színű pulzáló körök jelölik az egyes tárgyakat, mondjuk a ruhát az ágyon vagy a kaját, bort az asztalon. Hogy megtudjuk mi az, használhatjuk a tárgy általános tulajdonságait (paper, box, bottle) és színét, mire Rio megkérdezi, hogy *„Erre gondolsz?"* – és ezonosítja a dolgot (magazin, szivardoboz, üveg). Nos, ilyenkor lehet a tárgy rendes nevét használva végre pontosan megvizsgálni azt, esetleg csinálni vele valamit. A legtöbb cucc persze tök használhatatlan, de segítségképpen a fontosakon kis csillogás jelez az éles szemű gamernek, hogy ott még érdemes matatni egy kicsit (pl. vécédeszka lehajtása). Általában ezek egyszerűen kezelhető kifejezések, de vagy fél órát elszenvedtem az elején az automaták pénzvisszaadó nyílásainál, mert az egyikben csillogott valami, de sehogyan sem tudtam a bigét rávenni a vizsgálatára (pedig a végén már kiabáltam is meg obszcén szavakat mondtam neki (fuck you), mire közölte, hogy az érzés kölcsönös). A megoldás végül a *„check second dispenser from the right"* volt, viszont megint csökkent a bizalom a szomszédokban irántam (*„B****meg hülye p****a!"* – mondom, *„A másodikat vizsgáld, mi a f***t nem lehet ezen érteni?"* – ordítás éjjel fél 2 kor...).

A következő szócsoport a harc közben használható kifejezéseket takarja, ami elég érdekes taktikát jelent, ugyanis nem csak úgy általában lövöldözzük majd a különféle lényeket, hanem mindegyik fel van bontva testrészekre – pl. farok, gyomor, száj, nyelv, fej –, és ezek kimondásával célozzuk be és lőjük azt! Nehezítésképpen a kreatúráknak vannak gyenge és kevésbé érzékeny pontjaik, amik kitapasztalása nélkül nehéz dolgunk lesz. Az egyik támadó szörnyetegnek pl. a három szeme a gyenge pontja, így ezeket kell szépen kilőni, majd az ekkor megjelenő vörös szemet, hogy megpusztuljon. A testrészek listáját alul láthatjuk ilyenkor, és ha egyet teljesen szétlőttünk, akkor pirosan áthúzva jelzi, hogy keressünk másik célpontot rajta. Érdemes a szörnyedvény életcsíkját figyelni, ami jó találatnál sokat esik lefelé, míg, ha nem létfontosságú részét lőjük, alig mozdul. Ja igen, Rio csíkját se tévesszük figyelemmel, ami a legfelső kijelző a hang analizátor felett. A *„recover"* paranccsal hozhatjuk rendbe, amivel a csaj magába töm egy kis healt kapszulát (harcon kívül a *„use healt capsule"*-t használtam). Túlélésünket meghosszabbítandó hasznos a *„dodge"* és *„flee"*, amikkel elkerüljük az egyenesen támadó lényeket, mondjuk azt, ami a nyelvét löki ki, vagy fedezéket kereshetünk és onnan biztonságosan lövöldözhetünk (ha bátrak vagyunk odamehetünk a lényhez (*approach*) és akár rugdalhatjuk is). Később találhatunk speckó parancsokat is, mint az igen hasznos *auto fire* (Rio magától lövi a célpontot), vagy a hatékony lövöldözést elősegítő (oldalazás) *strafe*, és erősebb fegyvert is beszerezhetünk a kezdeti örök lőszeres pisztolyunknál. Pár meghalás után nekem elég profin ment a harc, csak akkor volt kis gáz, ha több ellenféllel kerültem szembe – ilyenkor a *„number 1, 2"* stb. szavakkal jelöljük ki őket a számuk szerint –, mert a harc hevében elfelejtettem érthetően és lassan beszélni, és szegény csaj vagy nem értette mit akarok, vagy pedig tökre mást csinált.

Szörnyből sajnos nincs nagy számú, változatos fauna, olyan öt-hat lehet az egész játékban a főellenfeleken kívül. A maradék két szókategória a „fun" és a „special". A fun a tréfás kedvű gamerek kedvére lett berakva, és tényleg van benne *fuck you*, de próbálgathatjuk a *sex*-et tartalmazó felhívásokat is (el tudnék képzelni egy keményebb beszélgetős gamét is, ha nem lenne pár fazon, akik féltik a fiatalok erkölcseit és erénycsősz stílusban tiltanak be meg cenzú-

ráznak mindent). A speciális, játék közben összegyűjthető szavak között viszont találhatóak hasznosak is, illetve egy kitalálósdi és egy nyelvtörő szójátékokat is játszhatunk Rio-val három nehézségi szinten, ahol mindenki kipróbálhatja, milyen ügyesen mondja el, hogy: *„How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood? A woodchuck would chuck as much as it could chuck if a woodchuck could”*. A néha trükkösen eldugott chipek összegyűjtésével pedig négy darabonként megnyílik a főmenü bonusz részében egy kis játék, amiben többek között összekevert betűkből kell kitálálnunk különféle hosszúságú szavakat, időre.





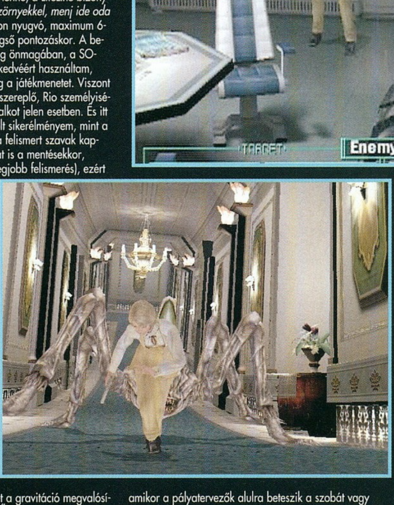
III

Szerencsére a játék nem ennyire száraz, hogy csak megyünk, tárgyakat használunk és lövöldözzük a zöld meztelen csigák gyomrait, hanem nagy hangsúlyt fektettek a karakter megformálására, a felvetődő rejtélyekre és az érzelmi szálra is. Nagyszerűen használhatók a harmadik szócsoport, a folyamatosan bővülő *Scenario keywords* lehetőségei arra, hogy kérdezgessük a lányt, többet megtudva az állomásról, a felbukkanó szereplőkről és kérdésekről, na és persze őróla – bár ő azzal indul útnak, hogy segít megkeresni elveszett barátnőnket. A csevegést a *„Consultation”* szóval indítjuk, és akár elakadáskor is lelhetünk némi segedelmet a *„What should we do?”* kérdés feltevésével. A *„Tell me about yourself”* viszont csak arra elég, hogy megtudjuk, a japán és német szülők gyermeke (Rio Hohenheim), ellenben a kora, méretei és hobbyja nem tartozik másra, s jelenlegi foglalkozása szobalány. Távolság tartása ellenére meg lehet hamar kedvelni őt, pláne, mikor az egyik részen elkezd félni, és bátorítanunk kell, hogy figyeljük és vele vagyunk. Nagyon jó ötlet volt a játék ezen felállása, mert tényleg olyan, mintha monitoron rendszeren figyelnénk valakit, aki beszél hozzánk és figyel ránk, sőt, ha hosszabb ideje hallgatunk, akkor szólongat, hogy ott vagyunk-e még.



Picit hasonló az Ico párosához, csak itt még jobban érezzük, hogy a lány ránk van utalva, és a mi felelősségünk az élete. Van például, hogy a láthatatlanná váló csigák feltűnnek mögötte, és ha nem szólunk neki azonnal (*look out*), akkor rá is ugranak. A személyességet az garantálja, hogy Rio általában felénk fordulva beszél, s ránk néz a képernyőről, szavainkra mindig reagál valahogy, és bár nem tökéletes a rendszer, de mint első komolyabb beszélgetős próbálkozás igencsak biztató a nem is olyan távoli jövőre nézve. Hiszen már léteznek gondolati úton vezérelt kurzorok, szemünk állását pontosan analizáló és lekövető készülékek, mozgásdetektorok, szóval nem kell nagy prófétának lenni ahhoz a jóslathoz, miszerint ugrásszerű fejlődés következik be ezek segítségével a videojáték fronton (szegény PC-sek meg örülnek a századik FPS klónnak). Hozzá kell tenni, hogy csak a megfelelő kezekben lesz eme összetevőkből ilyen finom kis gamer táplálék [© Dae], mert ha a hangfelismerést levennénk, és a játékmenet a teljesen hagyományos joystickos megoldás lenne, a LifeLine bizony egy kissé uncsi, *„harcolj a szörnyekkel, menj ide oda és használd ezt azt”* alapokon nyugvó, maximum 6-6,5-ös értéket venne fel a végső pontozáskor. A beszédirányítás sem nagy dolog önmagában, a SOCOM-ban is csupán a teszt kedvéért használtam, mert annyira nem dobja meg a játékmenetet. Viszont a kettő kombinálása, és a főszereplő, Rio személyisége nagyon profi egyveleget alkot jelen esetben. És itt valahogy sokkal többször volt sikerélményem, mint a kommandósokkal, mármint a felismert szavak kapcsán (ehhez látunk statisztikát is a mentésekkor, összes parancs, átlagos és legjobb felismerés), ezért bátran ajánlom a kezdő angolosoknak is, pláne, hogy a speciális párbeszédeket nem kötelező használni, a történet végigvihető az alap kifejezésekkel is. Jó, néha a lány félrehall (*red eye – right*), de nem nagy macera megtanulni a helyes kiejtést, pláne, hogy a lány gyakran megismétli a kulcsszót (*go to living area – living area, ok.*).





IV

Kinézet ügyben sajnos nem adhatok jónál többet. Az űrhotel kidolgozottsága korrekt, de nem tartalmaz semmilyen speciális elemet. Ellenben jó ötlet a gravitáció megvalósítása, ami a 2001 és 2010 Űrodüsszeia járművéhez hasonlóan egy hatalmas, forgó dob centripetális (vagy centrifugális?) erejét használja fel erre a célra. Mikor erről kérdezzük egy helyen Rio-t, ő is elmagyarázza szépen, hogy a tengely közelében ez miatt csökken a gravitáció. Apróság ugyan, de a figyelmes játékos még azt is láthatja, ahogy az ablakoknál állva a kinti csillagtenger lassan mozog emiatt, és belül a folyosó homorú, hiszen egy hengerpalást belső felszínén járunk. A belső terek kidolgozása (vagy bedolgozása?) is egy visszafogott lakberendező munkája, bár vannak néhol egész jó részek is. Alapvetően csekély bútorzat és technikai felszerelés jellemzi a hotel részt, néhol széttört formában. Kedvenc tükröződő márványpadlóm is csak addig jó, míg észre nem vesszük, hogy csupán a környezetet tükrözi, pedig semeddig sem tartana a lányt vagy a szörnyetegeket is beiktatni a kódba. (Úgy sejtem, az a legegyszerűbb megoldás, amikor a pályatervezők alulra beteszik a szobát vagy helyiséget még egyszer egy az egyben, a padló pedig egy félig áttetsző alpha értéket kap. Csak általában külön csoport csinálja a helyszíneket, és külön emberek kódolják le a szereplők mozgását, csakhogy a project managernek pont az lenne a feladata, hogy a különböző csoportok munkáját összehangolja.) Néhol megerőltették magukat azért, és terített asztal vagy impozáns nappali vár minket, nagy üvegablakkal, esetleg étterem a kilátó részben. A szörnyek (amikről persze idővel kiderül, hogy mik és miként kerültek oda) korlátozott típusválasztékuk ellenére egész jók: van csigaforma, békaforma, pókforma, nagy növényforma mint boss, emberszabású (már vártátok a formát, mi?), a végső megaszörnnyel pedig ketten bánunk el úgy, hogy mi a kontrollert használjuk az egyik kilövő mozgatásához, Rio-nak pedig ezzel párhuzamosan adunk ki parancsokat a másikhoz. Érdekesség, hogy harc közben átválthatunk a lány headset kamerájára is, ami zajos, kisfelbontású képet adva növelheti a feeling azon részét, ami segít a játékkal azonosulni. A komor játékmenetbe azért poén is került, pl. az egyik szobában halottat játszó kutató személyében, aki miután ellát bennünket a molotov koktél készítésének ötletével, visszafekszik a földre mozdulatlanul, ellenben ha el akarjuk venni a mellette heverő laptopot, egyből ráhúzza a kezét. A hangok visszafogottak, jól illenek a csendes létesítménybe, de a mi szobánkban is viszonylagos csendnek kell lennie, hogy az érzékeny mikrofonba ne kerüljön zaj, ami hátráltatná a korrekt szófelismeréseket.

Egy szó mint száz (ez elég béna mondás, de ide éppen illik), ha alapszinten elbánsz az angollal és érdekelnek az új dolgok, valamint van headseted (nem jár hozzá úgy tudom, mint a SOCOM-hoz), akkor a 8 pont neked szól. Én 9-et adnék rá, de az túlontúl szubjektív, egyéni vélemény lenne, csak mert nekem nagyon tetszett a game. Remélem, lesz még ennél jobb is a hangvezérelt témában. Különben is, Parasite Eve hármat akarok...

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a játékot korrekt módon értékelni, ráadásul kifejezetten a magyar játékosok szempontjából (az angol nyelvvel még mindig túl sokan állnak hadilábon – sajnos) nagyon nehéz feladat. Maga az ötlet durvajó! Hihetetlen, ahogy dumálsz a csajnak, az meg visszadumál. Egészen bizarr érzés beszélgetni egy virtuális lénnyel. (A program 5 ezer szót és 100 ezer kifejezést képes megérteni!) Csak hát, a nagy kérdés az, hogy tudsz e ehhez eléggé angolul? Ja, és van-e headseted? Mert a game úgy magában nem egy nagy durranás, talán 6.5 pontot ér. Nekem tetszett, de széles körben nem hiszem, hogy sikeres lesz. Mindenképpen próbáld ki vásárlás előtt!

LIFELINE

KONAMI / SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (156KB)
analóg irányító (dual shock), usb headset

✔ igen hangulatos game
× headset és jó angol kiejtés kötelező!

8 pont












Emlékszem, úgy 6 vagy 7 évvel ezelőtt, mikor az X-Akták végre hozzánk is megérkezett, micsoda rajongás alakult ki körülötte – hozzáteszem, nem alaptalanul. A misztikus történetek, keverve a detektívfilmekre jellemző váratlan fordulatokkal egy olyan hangulatú alkotást hoztak létre, melyre ma már méltán mondhatjuk, hogy *stílusteremtő* volt. Holott az X-Akták lényege nem különbözött sokban az effajta filmekben alkalmazott módszereknél, mégis valahogy minden tökéletesen a helyére került. Jók voltak a történetek, melyek mindig igyekeztek a hitelesség látszatát kelteni, így sokszor nem is tudta eldönteni az ember, hogy ebből mi lehet az igaz és mi a fikció. Ráadásul nagyon kevés volt a happy endes rész, sokszor tanulságos elgondolkodtató befejezéseket kaptunk, ezzel is erősítve a film kínálta realitás érzését. Talán éppen ezekért nagyon kevés rész volt gyenge vagy gagyi (azért persze arra is akadt példa). Nagyszerű volt a színészi gárda, és tökéletes zenei aláfestést választottak a sorozatnak. Így nem csoda, hogy a világon mindenhol sikeres lett, sőt mozi is készült belőle. Nálunk is jól indult a dolog (az MTV adta), már kezdett is kialakulni az X-Akták „kultusz", amikor aztán a tipikusan Magyarországra jellemző dolgok történtek. A vörös csillagos időket idéző módon egy felsőbb hatóság úgy érezte, hogy a film bizonyos részei károsan hatnak a fiatal nézősereg lelki fejlődésére, így határozott a sorozat betiltásáról, illetve arról, hogyha mégis vetíteni kívánja valamely TV, akkor az csak este 11 után lehet. Ezzel megkezdődött nálunk a sorozat vergődése, hisz ilyen késői időpontban már sokan nem nézték, aztán össze-vissza kezdték pakolgatni a műsorrendben, végül levették a képernyőről. Sokáig nem is lehetett hallani a sorozatról, aztán az egyik kereskedelmi TV elkezdte nyomni, ma is látható hétköznap mindennap, igaz csak este 11 körül, egy ormótlan piros karikával a sarokban. De legalább van – bár szívesen tartanék egy-két „illetékes elvtársnak" előadást a modern cenzúra működéséről, meg a művészi szabadság értelmezéséről. Persze régi sztori ez, elmondtuk már a Dragon Ball esetében is: senki nem egy film vagy játék hatására lesz tömeggyilkos, hanem a szociális és szülői háttér, illetve főleg ez utóbbi – nem biztos, hogy fizikai – hiánya miatt. No mindegy, „megszoksz vagy megszöksz", úgyhogy ne rágjuk tovább a gittet, lépjünk tovább.

Játékviszonylatban az elmúlt 7 évben bizony igen siralmas kép alakult ki X-Akták fronton. Egyáltalán nem használták ki a címben rejlő lehetőségeket és csupán egyetlen egy anyag érkezett eddig, még PS1-re, kb. 4-5 éve. Egy közepes Point & Click kalandjáték lett belőle, mely nem volt ugyan rossz, de stílusából fakadóan csak rétegjáték lehetett, a szélesebb közönségek meghódítására alkalmatlan volt.

Pedig nem lett volna olyan rossz, hisz például több órányi filmet vetek fel a kedvéért, és a sztori is jó volt. Aztán csönd következett, majd mígnem végre megérkezett (előbb PS2-re, de várható az Xdobozos verzió is) egy új, igen komolyra sikerül X-Akták játék, az **X-Files: Resist or Serve**.

REIDENT EVIL + SILENT HILL + X-AKTÁK = X-FILES: ROS

A fenti kis matematikai művelet hűen tükrözi, milyen játékstílust is képvisel az anyag. Bizony mintha a RE 1-2 játékmenetét és nyomozásait összeadnánk a SH sötét, rettegős hangulatával és mindezt átitatnánk az X-Aktákra oly jellemző dolgokkal (szereplők, zene, kiváló sztorik – a többes szám szándékos), akkor nagyjából meg is kapjuk a X-Files: Resist or Serve-et. Valljuk be, ez nem is hangzik olyan rosszul, sőt elsőre arra is gondolhatnák, hogy egy *kiváló* anyaggal állunk szemben. Persze az igazság (mely még mindig odaát van :) nem ennyire egyértelmű, hisz a játék korántsem hibátlan, és a két horror klasszikust sem éri be, de aki az ilyen anyagokat szereti, az biztos kedvét leli majd a stuffban. Főleg azok, akik RE rajongóknak mondják magukat, hisz a játék főleg a RE-re hajaz igazán. Ez már csak azért sem baj, mert mióta a RE Játékállomásról Játékkockára költözött, kissé elhanyagoltnak érezhetik magukat a sorozat megszállottjai. Én is vágyakozva nézetem meg például az új RE4 videót, mely után azt kell mondanom, talán nem csak szagos zöldhasúak miatt döntött a Capcom a GameCube mellett: hisz azt a grafikát, amit a játék produkálni fog, X-en is nehéz lenne megcsinálni, nemhogy PS2-őn.



A FŐMENÜRŐL

Mielőtt belekezdenénk a játék mélyebb rétegeinek felszínre hozásába, nem árt megismerkedni a főmenü nyújtotta lehetőségekkel sem. A Play Game/Load Game/Options trojkáról gondolom nem kell elmondanom, hogy micsoda, bár azért azt megjegyezném, hogy az utóbbi menüben lehet bevinni a kódokat is a játékhoz. Sokkal érdekesebb viszont a Special Feature pont, ahol sok-sok érdekességet találsz. Mindjárt ott van a Theater, ahol a játék által bemutatott filmeket nézheted meg. Itt meg kell említenem, hogy a jelenetetek többsége a játékgrafikájával készült, vagy CG animáció, igazi film jelenetekből nincs sok – egy hosszabb intro a sorozat emlékezetes jeleneteiből. A SF menüben találod az Art pontot is, ahol rajzokat, grafikákat nézhetsz a filmmel/játékkal kapcsolatban. A rajongók számára érdekes csemege a Dossiers, melynél a fontosabb szereplőkről olvashatsz részletesebben. Az utolsó pont a Final Notes, egy rendkívül érdekes „jegyzet", mely az elején nem választható, majd csak később, miután végigmentél a programon. Mindenesetre érdemes megnyitni, mert kiderül belőle, hogy...

HÁRMAT PÁRBAN

Természetesen a Play Game-mel indíthatod a programot, ahol először is ki kell választanod néhány alapvető dolgot. Az első ilyen, hogy a klasszikus párosból Muldert vagy Scullyt akarod-e irá-



THE X FILES
RESIST OR SERVE



nyitani. Egyáltalán nem mindegy, hogy melyikkel mész, főleg a történet szempontjából. Mind a két hőssel három epizódot (Episode) kell végigjátszanod, melyek két főbb részre oszlanak (Act). A lényeg, hogy Scully és Mulder is ugyanazon a sztorin megy végig, és a főbb helyszínek is azonosak, de ugyanakkor a helyszínek sorrendje teljesen más, és persze lesznek olyanok is, melyekre csak az egyikükkel vagy másikukkal juthatunk el. Ugyanígy más-más szereplőket ismerhetünk meg, így mind a kettőjükkel teljesen egyéni lesz játszani, hisz a történetet két oldalról kell végigvinni. Az egészet leginkább a Resident Evil 2-ből ismert A és B sztorikhoz tudnám a legjobban hasonlítani. Ahhoz, hogy a teljes történetet megtudjuk, végig kell vinni mind a két szereplővel az anyagot. Rendkívül érdekes így nyomulni, hisz ha az egyik szereplő után kipróbáljuk a másikat is, akkor egészen újszerű és érdekes lesz ugyanazt a sztorit megélni a másik szemszögből. Nem utolsó sorban ez rendkívül meghúzza a játékidőt azaz a szavatosságot is!





És, hogy mi a helyzet a történettel? Nos, minden X-Akták rajongó elégedett lehet, a sztori nagyszerű! Titokzatos, misztikus, néha horrorisztikus, de érdekes – olyan, amilyennek lennie kell. Maga a történet egyébként 1908-ban, Tunguskában kezdődik. Mint az bizonyára tudjátok, itt és ekkor történt az a rejtélyes robbanás, melyre igazából máig nincs kielégítő válasz. Lehet, hogy tényleg egy meteor zuhant le? Vagy talán egy UFÓ? Esetleg más volt? Nem tudjuk. Az biztos, hogy a játék a következőképpen tálalja a dolgot. Egy fiatal orosz pár egy csecsemővel szalad az erdőben, hogy megcsodáljon egy fantasztikus égi jelenséget, mely nemrég jelent meg az égbolton – tök jó, hogy figyeltek a szinkronra és oroszul beszélnek. Igen ám, de ez a jelenség egyre fenyegetőbb lesz, így a párnak menekülnie kell. Ám késő, mert hatalmas robbanás rázza meg a környéket és mindent elsöpör. A családból csak a csecsemő marad életben. Vált a kép, és épp Muldert és Scully-t láthatjuk, amint Red Falls felé tartanak. Ebben a kisvárosban rejtélyes körülmények között eltűnt egy ikerpár, és ennek okát kell felderítenie a két ügynöknek. Persze a helyszínre érve egyre furcsább dolgok történnek (melyek során hőseink ketté válnak), és hamarosan az is kiderül, hogy a városban mindenki zombivá változott. Hogy mi áll az ügy hátterében annak kiderítése innentől már rajtunk játékosokon múlik.

Fontos megemlíteni a történettel kapcsolatban, hogy a három epizód, három önálló „x-aktát" dolgoz fel, de mégis az ügyek valamiképp összefüggnek. Menetközben sorban fogunk találkozni az ismert szereplőkkel, mint Krycek, vagy a Cigarettás. Ezzel már el is árultam, hogy a történetben valami mélyebb összeesküvés van...



KEZELÉS

Hazudnék ha azt mondanám, hogy a játék kezelése tökéletes. Nem az. Sőt, kissé bajos megszokni a játék irányítását. A kezelést egész nyugodtan lemásolhatták volna a RE-ből, az csak jót tett volna a programnak.

Mászkálni természetesen a bal analóg karral lehet. A D-padon, a fel iránnyal veheted elő a térképet, míg a le iránnyal elolvashatod a felvett különböző iratokat. Ezeket hasonlóan a RE-hez folyamatosan lehet gyűjteni, és egy csomó történetbeli és a továbbjutást is segítő érdekesség kiderül belőlük. Az X-szel veszed fel a tárgyakat és cuccokat, ezzel nyitsz ajtót stb. Itt kell megemlíteni a Kör használatát, mellyel a jellemzően x-aktás zseblámpát tudod előkapni vagy eltenni. A lámpa nem csak a játék helyszíneire jellemző sötétség miatt fontos. Ha ugyanis végig pásztázod a fényt az egyes helyeken, a fontosabb cuccok gyakran megcsillannak! Így sokkal könnyebb őket megtalálni. Ezzel kapcsolatos, hogy a jobb oldali analóg karral tudod mozgatni a lámpát. És még van egy haszna a lámpának! Az ellenfelek (zombik) szemébe világítva gyakran megijesztheted őket egy pillanatra, mely pont elég kell, hogy legyen fegyvered előkapására, vagy a menekülésre. Amúgy a fegyvert a Háromszöggel tudod elővenni. Használni a következőképp lehet: nyomd le az R1-et, majd X. Szerencsére itt is automatikusan célra tartunk. Bosszantó viszont, hogy ha előveszed a fegyvert és a zseblámpát, nem tudsz futni (ennél már csak az a rosszabb, ha lövés helyett a lámpát kapcsolod fel, ami az elején megesik)! Csak akkor lehet szaladni (az R2-vel lehet), ha az egyiket veszed elő. Emiatt viszont vagy nem látsz, hogy később lelődd az ellenfelet (esetleg elmenekülj), vagy ha menekülsz, nem tudsz rendesen harcolni. Ráadásul azt is megszoktam már, hogy tüzelés közben lehet mozogni, itt viszont ha nyomod az R1-et, moccanni sem tudsz, pedig jó lenne ha hátrálni lehetne – sőt, ha az R1-et nyomva tartod, akkor még a fegyvert sem veheted elő, ami rendkívül bosszantó. Ha egy zombi elkap, a Négyzettel tudod ellökni vagy ütni magadtól. Fegyvert az L1-gyel tudsz újratölteni (egyébként automatán végrehajtják ezt a szereplőid). Ha több ellenfél van a képernyőn, az L2-vel tudsz válogatni, melyikre tüzelsz – ez egyébként elképesztő béna lett. A Selecttel hozod elő a menüt, mely abszolút az RE-t idézi. Nagyon rossz, hogy nem tudsz rendesen elmenekülni a zombik elől, mert egy bizonyos távolságból mindig elkapnak. Nem lehet őket kicselezni.





MÉRLEG

Szóval az irányítás butácska, szokni kell. Grafikai téren nem valami kiemelkedő az anyag. Láttunk ennél már szebbet is PS2-őn, elég, ha csak az SH3-at vagy a Forbiden Sirent említem. Ezekhez képest az X-Files legfeljebb közepes lehet. A házak a városok kidolgozottsága ugyan nem rossz, de lehetne jobb. Ugyanez áll a szereplőkre is, jól hasonlítanak az „eredeti" színészekre, de sajnos a mozgásuk igen gyatra lett. Egyedül a zseblámpa fénye nagyon szép, mert jól bevilágítja a teret, igaz a fénycsóva igen merev és sajnos át lehet világítani a falakon, ami egy PS2-es gépen szörnyű hibának számít. Ellenben a hangulat rendben van. Igaz, a játék nem hasonlít az igazi X-Akták hangulatra, csak nagy vonalakban. Azt hiszem inkább az RE-t idézi. Szerintem kicsit sok a lövöldözés, az akció. Számomra szokatlan volt, hogy sokszor kell Rambo módjára lövöldözni, mert ez bizony a filmben nem így volt. Itt viszont tonnaszámra kell zombikat ölni, igaz egy idő után rájöttem, hogy hasznosabb elmenekülni (hisz a lőszer véges), főleg a szabadtéri terepeken. Még az a szerencse, hogy a Residentre jellemző borzongató érzés itt is jelen van: soha nem tudhatjuk, melyik ablakból fog ránk vetődni egy szörny, soha nem lehetünk biztosak abban, hogy a következő sarkon nem ugrik-e valami a nyakunkba. Sokszor hozta a szívrohamot rám a játék, és ezt most pozitívumként mondom. Mindezt tetézték a rejtélyes, misztikus, amolyan „x-aktás" zenékkel és hangokkal. Szóval a hangulat rendben van!

Mindent mérlegre téve elmondható, hogy a játék szerintem *„jópofa, egy próbát mindenképp megér, talán még rá is kattansz"*. Főleg azok számára lesz jó szórakozás, akik inkább az RE-t bírják, és már ki vannak éhezve valami hasonló játékra. No, meg persze az X-Akták rajongói is megpróbálhatják!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

Ennek az X-Files játéknak az értékelésekor, vagy a vásárlás előtt mindenképpen figyelembe kell venni, hogy rajongója vagy-e sorozatnak, vagy sem. A game ugyanis eléggé hullámzó teljesítményt produkál. Nagyon kritikus szemmel nézve (elsősorban a grafikát és az irányítást, a játszhatóságot) 6.5 pont körül ér, a sztorit és hangulatot vizsgálva viszont akár 8.5-öt is adhatunk rá. Mi megint csak megpróbáltunk egy képzeletbeli átlagot vonni.

X-FILES: RESIST OR SERVE

VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: X

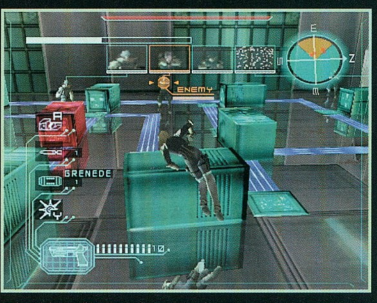
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (164KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ tartalmas, a stílus kedvelői ellesznek vele
✕ nehéz kezelés, közepes grafika

7 pont

LÁTSZÓLAG EZ A VALÓSÁG?



Jaj, valamit nagyon félreértettem a cikkleadással kapcsolatban, mert hétfőn volt, ma meg már kedd délután van. Ez azt jelenti, hogy éjjel játszani fogok, miközben töltöm magamba az energiaitalokat, reggel megírom eme szöveget, majd alszom délig, mivel hatalmas csoda folytán mára szabadságot írt elő a főnököm (jó, volt benne egy kis tudatbefolyásolás is, de erről neki nem kell tudnia). Imigyen neki is ültem a Cy lányoknak, amik két lemezen elterpeszkedve végül is két külön játékot jelentenek a két főszereplővel, de mint jó történethez illik, útjaik párszor keresztezik egymást, ugyanazon helyszínt bejárva csak más megoldandó feladatok szerint. Sajnos a lányok játéka inkább lopáshegyekből tevődik össze, és nem tartalmaz semmi újat, mint mondjuk a Lifeline, ami új alapokra helyezte a régi, szöveges kalandjátékok stílusát (Larry, Space, Police és King Questek).

A story előrevisz minket 2858-ba, amikor is a földön minden sötétségbe és káoszba borul egy globális energia kimaradás folytán. Majd ugrunk 26 évet, és megismerkedhetünk főhőseinkkel, már attól függően, hogy melyik lemezt tettük be masinánk tálcájába (a review anyag kettő DVD-n volt legalábbis, amit kaptunk). Emlékszem, régebben Ice első küldetése játszható volt demo formájában is, tehát lehet, hogy nem mindenkinek lesz teljesen ismeretlen a stuff. Az intro képei egész jók lettek, a stáblista alatt ügynökös filmekhez hasonló kétszínű alakok animál-







nak, de természetesen dőreség lenne a bevezető alapján bármit is gondolni a játékról. Induláskor különben megszemlélhetünk egy *„A játékban szereplő cégek és emberek csupán kitalációk”* figyelmeztetést – bár elmaradott Európánkba még nem jutottak el realizálva olyan fejlesztések, hogy a föld energiaellátását műholdakon elhelyezett napkollektorok, illetve ezek energiáinak mikrohullámban történő lesugárzása fedezi – mintha valamit viszont már olvastam volna ilyesmiről. Végül is reális elképzelés, mert a mikrohullámú sütő is percek alatt megsüt egy száradni behelyezett, megázott macskát (ez is realitás, Amerikában per volt belőle, persze a gazda perelte a mikrós céget, hogy nem tüntették fel a *„Kérjük, macskát ne helyezzen a készülékbe”* mondatot a használati utasításban, és meg is nyerte). Imigyen látszik, hogy a **Cy**(ber) **Girls** egy futurisztikus kis game lesz, aminek az alapjait az örök klasszikus Neuromancer könyv és TRON c. film fektette le. (Tron rulez, még az Alfában volt róla cikk, olyan 10 éves koromban. Az mekkora kis király gyerekmagazin volt – ha jól emlékszem a címére, ilyen Asterix képregények is voltak benne mindig).

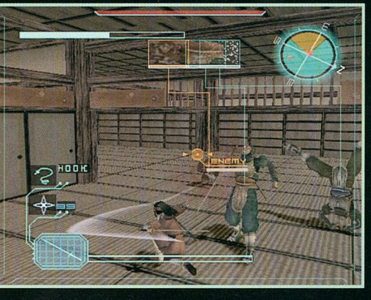
Ice történetével kezdtem az ismerkedést, aki Rage Racer lány lehetett előző életében, mert onnan volt nagyon ismerős a zuhanyzós jelenet. Ezt sajnos abbahagyja, mert csörög a telefonja, s operátora, Sancho Poco kéri fel egy kis segítségnyújtásra, hogy megsemmisítsen pár személyi file-t egy nagyvállalat adatbázisában. Ehhez meg kell keresni egy terminált, ami majd a cybertérbe repít minket, szóval egyelőre maradunk anyagi síkon (a figyelmes gamer azért észrevehet pár furcsaságot már itt is). Az épület belsejében kellemes meglepetés ért: tükröződő márványpadló! (Nekem ez lesz a mániám, már látom.) Ez a padló azonban sokkal reálisabb tulajdonságokkal rendelkezik, mint pl. a Lifeline-ban, mert teljesen jól tükrözi a csajt és az ellenfeleket is. Ez pozitívum, s máris nagyobb kedvvel vetem bele magam a kalandokba, amit elősegít az első őrrel való megütközés. A fickó érdekes módon számítógépszerű identifikálást kap, egy kis vonal köti össze őt és a megjelenő elmosott arcképét a health csíkjával együtt. A harc elég egyszerű, ha a célkeresztet automata célzáson hagytuk, mert az nagy távolságból is lehetővé teszi a pontos találatokat, és nem csak sima, lövöldözéses taktikát alkalmazhatunk, hanem elbújva a sarkok vagy egyéb takarások mögé, onnan előugrálva biztonságosabban vadászhatjuk le az ellent. Ez meglehetősen gyanús MGS lopás, de ugyanígy emlékeztet egy igen régi kommandós stuffra, a Winbackra is. A művelet az L2-vel eszközölhető, és guggolni is tudunk, ha alacsonyan van a fedezék, aminek nagy hasznát vesszük egy irodai részben.

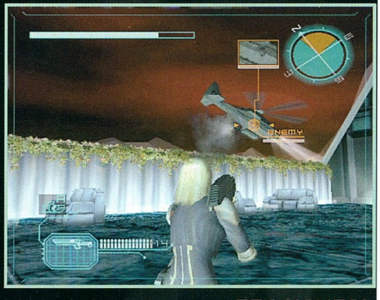
Az első pálya amúgy teljesen MGS stílusban épült. Szürke falak, minimál design, alig beépített szobák és helyiségek, ez a fedezék dolog pedig csak rátesz egy lapáttal. Ice mozgáskultúrájába a rohangászáson kívül a szokásos ugrálás (elég béna) és egy vetődés kapott még helyet, amit a harcokban alkalmazhatunk több-kevesebb sikerrel. Én inkább a pisztolyomra hagyatkoztam, aminek a kezdeti, gyenge verzióját hamar lecseréltem egy őr által elszedettre, majd a szint végén kaptam jó kis géppisztolyt is. Lőszert ugyancsak a pár másodperc alatt eltűnő hulláktól lehet beszerezni, és valószínűleg a manuális célzást választókra gondoltak a mennyiséggel kapcsolatban, mert egy fickó 3-4 lövésből leszedhető (ha nem dobjuk meg őket kézigránáttal), viszont normál ammo-t harmincasával ejtenek el, és a pálya végén olyan 900 golyós feleslegem volt már.

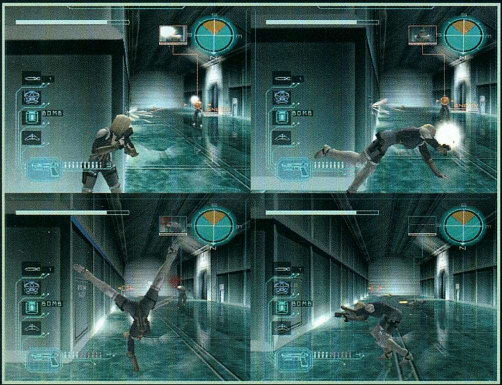


A játékmenet teljesen hagyományos irányvonalat követ: vagyis harc, dolgok megkeresése és használata, kapcsolókkal való kapcsolgatás és annyi. Néhol viszont kissé elhúz a mérleg a harcolgatás irányába, mert egy nagy teremben elég sok őrt kellett likvidálni a továbbjutás érdekében, de nem okozott nagy gondot, szerintem a nehézséget pont jól eltalálták az általában egyszerű feladatokhoz mérten. Egy szerverszobában viszont elakadtam kissé, mert addig rendben volt, hogy a hőmérsékletet be kell állítani korrekten, hogy bemehessek, de itt a támadók likvidálása után fogalmam sem volt, hogy a három összeszedett data modulátort hogy a fenébe kell az ugyanolyan színű szerver szekrényekbe rakni, a terminál szoba ajtaja kinyitása céljából. A megoldást végül a harcban felborogatott többi szerverház jelentette, mert mérgemben lövöldözni kezdtem a színeseket is, mire azok szintén felborultak, és nyilvánvalóvá vált, hogy a helyükre kell tenni azokat a vackokat. És itt végre átléphettem a game cyber részébe…

…ami nem sok fantáziát mutatott fel a megvalósítás terén. Enyhén mátrixosan látjuk a környezetet, wireframe (körvonalas átlátszó) objektumokkal, színes, nyomtatott áramkör forma falakkal, amikben mozgó fénypontok jelzik az áramló adatcsomagokat, és fényes dolgokat, amikről kiderül, hogy azok a file-ok, amiket olvasni vagy megsemmisíteni kell. Ez a rész érdekes lett szerencsére, a csatlakozást (R1) követően különféle programcsoportokat hívhatunk meg, pl. az X a letöltés vagy kilépés, a Négyzet a védelmi, a Kör pedig a támadási rutinok aktiválása, majd ezután a kívánt parancshoz további, diagram szerűen jelölt átkötés forma kombinációk szükségesek a megfelelő gombokkal. Ez elég hamar kitanulható, és illeszkedik is a virtuális tér műveleteihez, igaz, még nem voltam ilyenben sajnos. A file-okból letölthetőek különféle képességek is, mondjuk a védelmi célokat szolgáló Slow, aminek hatására az ellenségek reakciója lelassul, esélyt adva nekünk a hatékony harcra. Az első világban még csak ilyen gömb forma védelmi programokba botlunk, és ellenük a gyors de gyenge Kör akció, vagy a lassú de erős Háromszöges rugdosás a nyerő. Ha lerohannak minket, akkor pedig az X-szel tudunk nagyokat ugrálni kitérésként. A gömbök felülete fényesen tükrözi a környezetet, és megsemmisüléskor háromszögekre bomlanak szét, mint általában az ilyesmi dolgok (mint az köztudott). A virtuális létben kiigazodni nem nehéz, mivel az eredeti pályarészt kapjuk vissza digitalizált formában, csak éppen nem kell az egészet bejárnunk újra, legalábbis kezdetben (időlimit is befigyel). Ha figyelmesen olvassuk az infókat, találhatunk némi érdekes utalást arra, hogy ez a világ lehetne az emberiség második otthona, és írnak rólunk is, akik speckó képesség birtokában a regisztrált csatolók, az avatarok nélkül is eszközölni tudjuk ide a belépést. Nem írok erről többet most, a Rez imádók és társaik gondolom már nézik, mennyi félrerakott pénzzel támogathatják meg Konamit. Visszafelé még van

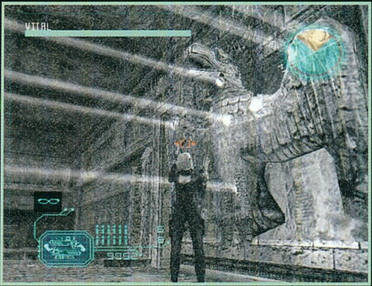












egy főellenfeles csata, amit a tetőtérben látott helikopterrel vívunk, de találunk hozzá antianyag rakétás gránátot, nem kell pánikolni. Na, a spoilerkedésből ennyi elég, mert a spanyollal való találkozásunkkor az események nem várt fordulatot vesznek, és mi egy cellában térünk magunkhoz valami fura helyen. Kiszabadításunkban egy másik, női operátor segédkezik, ami megint csak fura, mert a cybertérben is segített a kijutásban egy ismeretlen lány. És innen kezd érdekessé válni a dolog, hisz az első rész inkább betanító jellegű volt. Itt pedig fegyvert kell szerezni, automata biztonsági kamerát használni fényforrásnak, és egyéb mindenféle adventure dolgokat tenni a végső megoldás érdekében.

Na, de nézzük a másik lemezen másik lányt! Aska teljesen más stílust képvisel, mint Ice, már kinézetében is, hiszen nem európai szőkeség, hanem sötét hajú japán lányka. Foglalkozását tekintve pedig nem is lehetne más ilyen lopásos játékkal, mint ninja! Igen, 10 méteres ugrásokkal halad társával a fák lombjain, míg el nem érnek egy kis birtokig. Ide kell behatolnia, és a terminált megtalálva és loginolva nyomokat keresni apja gyilkosához. A fiú operátor megjegyzi még, hogy mi nem gyilkosok vagyunk, és nem ölünk ok nélkül, de kezdetben erre nem sok esélyt láttam, mert lopakodni nem lehet olyan szinten, mint a Tenchu sorozatban. A lopások sora folytatódik az ugyancsak onnan ismert kampóval, amit kilőve fel tudjuk húzni magunkat a magasabb helyekre. Fő fegyverünk természetesen a kardunk lesz, amivel két csapással megölhetjük a hagyományos őröket, vagy akár egyszerre kettőt, hármat is, ha jó időben kezdtük a támadást, mondjuk két ellenfél közé beszaladva. (Sőt, egyszer sikerült egy amolyan „vállra ugrásos” kivégzést is produkálnom!) Kardunk védekezésre is jó a támadás gombot tartva, de ilyenkor veszít az erejéből, amit alul jelez is egy szép hosszú csík – taktikánk ezért az offenzív vonalat kövesse ha lehet, bár meg lehet renoválni az eszközt egy mikrohullámú izével, ha jól emlékszem (nem használtam egyszer sem). Aki nem kedveli a közelharcot, annak a tömegesen begyűjthető surikeneket ajánlom (kíváncsi vagyok, hogy az európai verzióban mi lesz, mert az angoloknál tilos a surikenre utalni is, talán az alakja miatt), amikből a hagyományoson kívül pár speckó fajtát is fellelhetünk. Itt már jóval több és változatosabb feladatot kellett megoldanom, mint Ice esetében, a terminálig is elég hosszú út vezetett. Nagy ötlet, hogy egyes helyeken a titkos átjárókat a padlón található lyukakon át leskelődve tudhatunk meg, de amúgy a dolog közel sem olyan mély, mint az a Tenchu-ban volt. Megyünk, harcolunk, körbejárjuk a házat párszor, majd végül a terminálnál belépve teljesen ugyanolyan világokat fedezhetünk fel, mint a szőkeség esetében (ez logikus, hisz ugyanaz a cybertér van ott is), csak ránk három csápú medúzafélék támadnak, valamint egy helyszínen materializálódó, kétkerekű tankféle, ami ellen jól jön a letöltött falblokk rutinunk.

ÉRTÉKELÉS

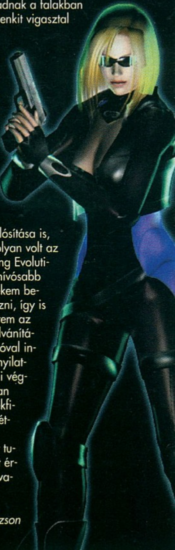
Remélem, ebből mindenkinek lejött nagyjából, hogy egy lightos, innen-onnan összegyúrt játékkal találjuk magunkat szembe. Ez nem feltétlenül baj, mert kell lennie könnyed kikapcsolódást szolgáló játékoknak is, ahol az ember nem ordibálva dobja ki a joypadot az ablakon keresztül az utcára, hanem leül és pár este alatt le is tudja a dolgot (Ice első küldetése olyan egy óra volt nekem, félig alfa állapotban leledzve). A történet kibontakozása valami olyat enged sejtetni, hogy a virtuális világ és a globalizáció mamutvállalatai miként akarják lenyomni az emberiséget, de erre csak tippelni tudok. Grafika szempontból nézegetve a művet kissé vegyes bennem a kialakult kép. Az tény, hogy sivár és egyszerű, de érezni rajta egy összefogó stílust, ami miatt ez nekem egyáltalán nem volt zavaró, az alkalmazott kamera fókusz vagy mélységélesség pedig kifejezetten tetszett. Ha ezt meglátjuk benne, nem lesz olyan rossz az összkép, s ehhez hozzájárulnak a korrekt kis tükröződések a padlón és a japán részben a pocsolyákon, amik nincsenek kalgonizálva, mert egy helyen, ahol hullámoztatni is lehetett a folyadékot, kissé mereven reagált a benne történő futkosásra (de legalább tükörképet generált). Ellenben a lányok árnyékolását igen profin megcsinálták, szépen elmosott kontúrokkal, csak nem túlzottan megvilágítás függően. Az animáció nem az a szuper humanoid részünkről és ellenfeleink részéről sem. Nem ocsmány, darabos vagy ilyesmi, egész egyszerűen nem emberi, néhol gyors és kapkodós, inkább merev mint puha. A hullák eltűnése után némi vérfolt azért marad, amit jó poénként a kis sárga takarító robotok tisztító folyadékkal tüntetnek el a tett színhelyéről. Tetszett még a vezérlőpultok kidolgozása is, ahol a sok kis lámpa és kijelző nem csak statikusan világít, hanem villognak össze vissza, és tudom, hogy ez végül is apróság, de néha inkább legyenek plusz dolgok amiket megnéz az ember, minthogy egy csicsás helyen akadjon az ember lépten nyomon kiábrándító hiányosságokba

A japán küldetés ellenben teljesen más stílust képvisel! Az irodaházhoz és nagyvárosi épületekhez mérten gazdagabb kidolgozású a terep, a birtok kezdőpontjánál, ahol kijöttem az elhagyott bányából (jut eszembe, a ninja a falon is tud szaladni a hasadékok felett: ugorjunk a falra és ne engedjük el az X-et), a kertet és a házat szívesen láttam volna a Tenchu 3-ban is! Később azért beüt az egyhangúság, amikor a nagy, tágas de üresen kongó belső folyosókon és termekben kell kavarni. Kár érte, azért megerőltethették volna magukat egy kicsit jobban is. Cserébe apró figyelmességként a kardvágások nyomai megmaradnak a falakban (tudom, ez nem mindenkit vigasztal meg).

Ez hát a Cy Girls. Könnyed game könnyed grafikával. Akit érdekel a virtuális lét, az nézze meg, és ha tetszik vigyen haza is egy példányt belőle. Kérdés, a mai kínálat mellett hányan érzik szükségét ennek. Jó ötlet a valós világ és a kibertér kevergetése, valamit ennek megvalósítása is, de nekem valahogy olyan volt az egész, mintha a Racing Evolutionnel játszanék egy nívósabb autóverseny után. Nekem bejött, de félek túlpontozni, így is sok ellenséget szereztem az Xbox-os véleménynyilvánításommal múltkor... Szóval inkább visszafogottan nyilatkozom a játékról, ami végső soron egy japánban népszerű termék (játékfigura) licencéből jött létre, de az eredetiről meglehetősen keveset tudok (semmit), így akit érdekel, nézzen utána valamerre...

Dzson





CY GIRLS

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (155KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egyszerű, kezelhető játék
× visszafogott design, de technikailag jó grafikával

6 pont

MARTIN BELESZÓL!

Dzson ezúttal olyannyira túlpontozta a játékot (7), amit egyszerűen nem vett be a gyomrom, csillapíthatatlan vágyat éreztem, hogy levegyem a végső értékelést 5-re – aztán „átlagoltam”, így kiegyeztünk 6-ban. Véleményem szerint ez egy rettentő unalmas, stabil közepes game. A stílusban, amit képvisel, kapásból fel tudnék sorolni 8 jobb címet. Megint csak azt tudom mondani: akkor vedd meg, ha nem csak havi 1-2 progira van kiszámolva a pénzed!

ELSŐ NAP A BASEBALL ISKOLÁBAN



ASB|05 ALL-STAR BASEBALL 2005 FEATURING DEREK JETER

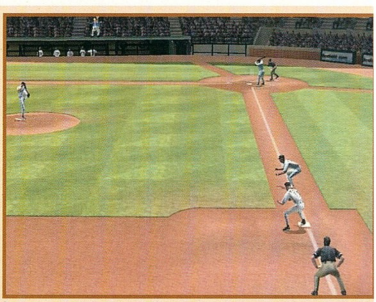
Végre megjött a tavasz, ideje némi sportolással átmozgatni punnyadt szervezetünket. Nincs is ilyenkor egészségesebb időtöltés, mint bezuhanni a TV elé, és szólóban vagy haverokkal lezavarni egy kiadós foci-, kosár-, hoki-, tenisz- vagy éppen baseballmeccset. Utóbbihoz remek választás az *Acclaim* hivatalos baseball szériájának legújabb darabja, az **All Star Baseball 2005**.
Külső-belső jellemzői alapján leginkább egy EA Sports játékhoz hasonlít; hivatalos játékszabályok, létező csapatok és helyszínek, valódi sztárok nevei és adottságai, angol (és spanyol) kommentár - vagyis a legapróbb részletekig minden a hivatalos licenc alapján. A menü szép, animált 3D, a háttérben folyton szól valami limonádé zene (sajnos a korábbi részek House of Pain hangulatát idén Vengaboys váltotta fel), és együttvéve annyi opció és játékmód található, hogy azt felsorolni is hosszú lenne. Többnyire persze a szokásos lehetőségekkel találkozunk: van gyorsmeccs, karrier és többféle bonusz. Például a TWIB módban (*This Week in Baseball*) 2003 legemlékezetesebb baseball jeleneteit lehet újrajátszani. A karriermód sem szerény, nemcsak saját csapatot és kabalafigurát választhatunk, de gyakorlatilag teljes körű manager tevékenységet is folytathatunk, hasonlóan az NHL 2004-hez. Nem lehet panasz az irányításra sem, abszolút kézre áll: labdapasszoláskor az 1-es, 2-es, 3-as bázisok és a hazai tányér sorban a B, Y, X és A gomboknak felelnek meg. A játék talán legnehezebb része az ütés, de ez kedvünk szerint szabályozható: lehet szinte teljesen automata (timing-easy), ekkor elég a jó időzítésre figyelni, míg haladóbbak már ügyelhetnek az ütés irányára is (zone), profiknak meg ott van a pontos célzást lehetővé tevő 3D cursor, mely az ASB sorozat elengedhetetlen tartozéka már a legelső, Nintendo 64-es rész óta. Mivel itthon a baseball az egyik legkevésbé népszerű sport, többségünk ez irányú ismerete ki is merül az amerikai filmek hazafutásaival. Hogy valamennyire azért mégis képben legyünk, a most következő szakasz összefoglalja a minimális tudnivalókat. Baseball szakértők nyugodtan ugorják át, tájékozatlanok viszont figyeljenek.

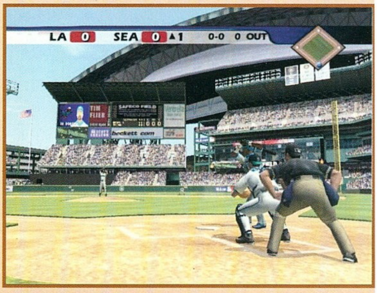
AZ ALAPSZABÁLYOK

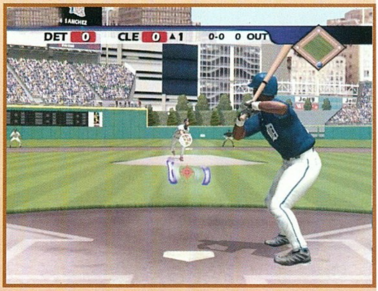
A pálya negyed körcikk alakú, ezen játszik egymás ellen két, 9-9 fős csapat. A pálya külső és belső mezőkből áll, s összesen négy bázis található rajta. A bázisok a belső mezőben, egy élére állított négyzet csúcsain helyezkednek el, egymástól 27.5 méter távolságra. A cél mindig az, hogy a támadók – ütéseik által – a bázisokat sorrendben elfoglalják, végül a hazai bázishoz visszaérkezzenek és ezzel pontot (**run**) szerezzenek csapatuknak. A támadó és védekező szerepeket a csapatok felváltva töltik be. Pontot szerezni csak az éppen támadó (ütő) csapat tud, a védekezők feladata ezt megakadályozni. Játékrészenként mindkét csapatnak egyszer támadnia (ütnie), illetve egyszer védekeznie (elkapnia) kell. A védekezők célja, hogy minél hamarabb kiejtsenek (out) a játékból 3 támadójátékost. Ha ez sikerült, a két csapat helyet cserél, így az addig védekezők támadnak és fordítva. Amikor ilyen felállásban is megtörténik a 3 kiejtés, vége a játékrésznek és kezdődik a következő. A baseball nincs időhöz kötve, a játék 9 játékrészből (**inning**) áll. Döntetlen sincs, szükséges esetben extra játékrészre kerül sor mindaddig, míg valamelyik csapat javára a mérkőzés el nem dől. Egyébiránt az a csapat nyeri a mérkőzést, amelyiknek a kilencedik játékrész után több pontja van.

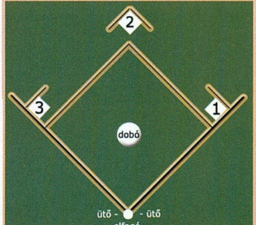
De lássuk, miként is lehet pontot szerezni. Először is, a dobó a labdát a hazai mező mögött guggoló csapattársa, az elfogó felé hajítja. Lehetőleg úgy, hogy a hazai mező bal vagy jobb oldalán álló ütőjátékos ne tudja elütni. Az elfogó mögött áll a játékvezető, ő dönti el, hogy a dobás jó vagy rossz volt-e. A dobás akkor jó, ha a labda érintette a strike zónát. A *strike zóna* egy képzeletbeli téglatest, mely a hazai tányér (home plate) felett, az ütőjátékos térdének és mellkasának magassága között húzódik. Ha a dobott labda nem haladt át a strike zónán, és az ütőjátékos nem tett kísérletet az ütésre, akkor **a dobás rossz** (**ball**). Ha a dobó ugyanazon ütőjátékosnak ismételten négy rossz dobást dob, akkor az ütőjátékos ütés nélkül eljut az első (a képen 1-es számmal jelzett) bázisig. Ha a labda zónán belül érkezett, és az ütőjátékos megpróbálja eltalálni, de nem sikerül neki, akkor – függetlenül attól, hogy a labda érintette-e a strike zónát vagy sem – **a dobás jó (strike)**. Ha az ütőjátékos nem tesz ütési kísérletet, de a labda érinti a zónát, a dobás szintén jó (strike). Ha az ütőjátékosnak sikerül eltalálnia a labdát, de az nem a pályán ér földet (hanem hátul vagy oldalt), **az ütés fals (foul)**. A fals ütés szintén jó dobásnak, vagyis strikenak számít. További szabály, hogy két strike után az ütőjátékosnak akármennyi fals ütése lehet, azzal nem esik ki. Viszont minden egyéb esetben 3 jó dobást (strike-ot) követően **az ütőjátékos kiesik (strikeout)**. Ilyenkor az ütőjátékos lemegy a pályáról, s helyére a következő ütő áll. Kivéve, ha az adott játékrészben ez volt a harmadik kiejtés, mert ilyenkor a támadó és a védekező csapat helyet cserél. A strikeout mellett az ütőjátékos kiejtésének következő módja a **fly out** (repülő kiejtés). Ez akkor adódik, ha az ütő a dobott labdát eltalálja ugyan, de a labdát a védők még a levegőben elkapják, mielőtt talajt érintene. További kiejtési lehetőség a **ground out** (passz kiejtés): az ütőjátékos, miután a labdát elütötte, ütőjét eldobva futni kezd az egyes bázis felé. Eközben a védők – ha a labda már érintette a talajt – felkapják a labdát, és passzolják annak a társuknak kesztyűje felé, akinek a lába az egyes bázison van. Ha előbb sikerül a labdát az egyes-védő kesztyűjébe passzolni, mint ahogy a futó támadójátékos a bázisra rálépett, akkor a futó (aki az imént ütött) kiesett. Ám ha a futónak sikerül előbb érintenie a bázist, akkor ott maradhat, és legközelebb, mikor valamelyik ütőtársa eltalálja a labdát, ő már a következő bázis felé szaladhat. Természetesen, ha az ütés jól sikerült, megkísérelheti több bázis elérését is, csak ilyenkor vigyáznia kell, mert ha a védők megérintik a labdával, illetve a labdát fogó kesztyűvel, akkor a futó kiesik. Ez a **tag out**. Viszont ha a futó valamelyik bázison áll vagy érinti azt (**safe**), akkor hiába érintik meg a labdával, nem esik ki. (A játékban egyébként a fly, ground és tag out egyaránt sima out-ként van feltüntetve.)

A pontszerzés talán legismertebb módja a **home run** (hazafutás). Ez akkor van, ha az ütőjátékosnak sikerül úgy eltalálnia a labdát, hogy az a pálya felett átszállva a külső kerítés mögött, a nézőtéren landol. Ilyenkor az ütőjátékos kényelmesen, üdvrivalgás közepette körbekocogja a bázisokat, ezzel pontot szerezve csapatának. Ha az ütés előtt voltak már futók a bázisokon, maga előtt „tolva" őket is behozza a hazai mezőre. Legkedvezőbb esetben – ha mindhárom bázis foglalt volt – egy home run ütéssel maximum négy pontot lehet szerezni. Fontos kitétel még, hogy a futóknak a bázisokat sorrendben kell érinteniük (egyes, kettes, hármas, hazai) és egymást semmiképpen nem előzhetik meg futás közben, illetve egyszerre egy bázison csak egy futó tartózkodhat. Ahány futónak sikerül visszaérnie a hazai bázisra, annyiszor 1 pontot kap a csapata. Nos, ezek volnának az alapok. Nincs más hátra, mint futólag megemlíteni, ami tilos. Például labdával az ütőt fejbe dobni kimondottan









SZABÁLYTALAN!

Ezt egyébként a fekete gombbal tehetjük meg (bean), de azonnali kiállítással büntetik. Véletlen balesetnél már nem ennyire szigorú a játék. Előfordult, hogy dobáskor az ujjam alatt túlságosan megbillent az irányítókar, és a labda annyira félrement, hogy az ütőjátékost pont a lábai között találta el. Szegény fickó, ahogy kell, azonnal kiejtette kezéből az ütőt, megrogyott, és két kézzel magához kapott... Alig akartam elhinni, vagy tízszer visszanéztem lassítva! Szerintem, aki szívesen játszik sportjátékokkal, esetleg még amerikai focival is képes szórakozni, mindenképpen kedvelni fogja az ASB05-öt!

A magyar nyelvű szabályzatért köszönet a www.baseball.hu oldalnak!

Stiletto



MARTIN BELESZÓL!

Biztos eszedbe jutott már, ha sportjáték rajongó vagy, hogy néha milyen jó lenne valami érdekes, új stuffot is kipróbálni. Mondjuk egy baseballt. Csak hát, a szabályokat ugye nem sokan ismerik ki hazánkban. Mi most segítünk ezzel a cikkel. A játék nagyon jó, szép is, könnyen kezelhető – simán éri a 8 pontot. Itt az alkalom – kezdhetsz baseballozni!

ALL-STAR BASEBALL 2005

ACCLAIM

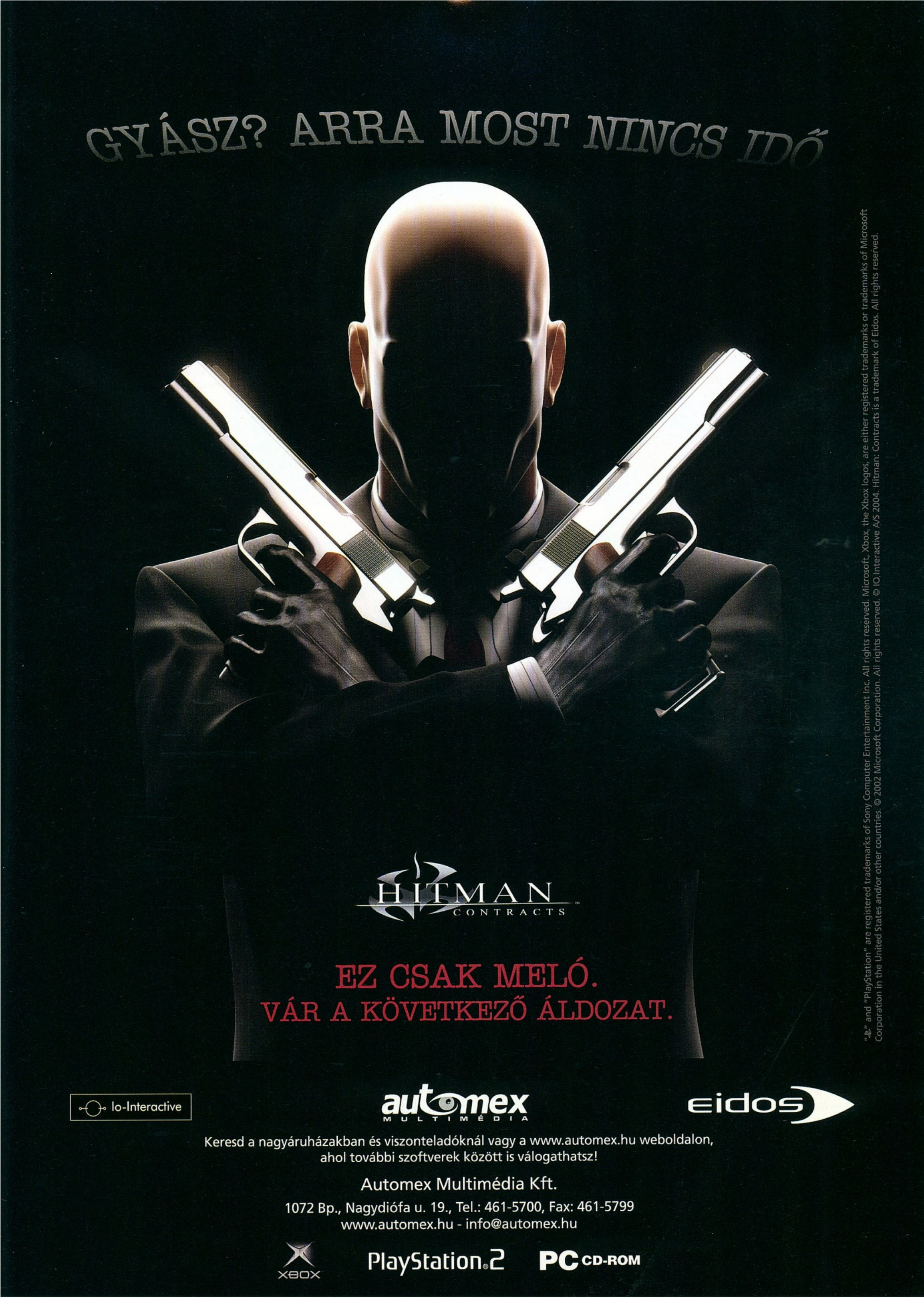
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos, 16:9, headset
xbox-live, dd 5.1

✔ igényes baseball program
✕ itthon keveseket érdekel

8 pont



GYÁSZ? ARRA MOST NINCS IDŐ
HITMAN
CONTRACTS
EZ CSAK MELÓ.
VÁR A KÖVETKEZŐ ÁLDOZAT.
Io-Interactive
automex
MULTIMÉDIA
eidos
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon,
ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Multimédia Kft.
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft
Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. © IO Interactive A/S 2004. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. All rights reserved.

LIVE™ ONLINE ENABLED

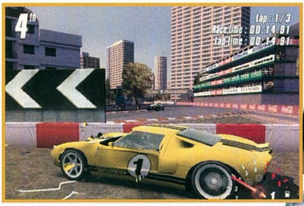


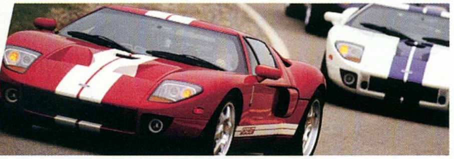
TOCA RACE DRIVER 2™

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Ne ijesszen meg senkit a pár éve még elég nagy csalódást hozó cím. Ez bizony a Toca Race Driver folytatása. Annak a Toca sorozatnak a legújabb része, amelyik méltán szerzett magának hírnevet az egyes Sony masinán, és amelyik azután le is rombolta ezt a dicső múltat a pár éve megjelent PS2 verzióval. Bár fizikában szinte tökéletesnek bizonyult, valamint a kasznik is törtek rendesen, a bugyuta sztorizással, na meg a borzalmas grafikával (az orrod előtt megjelenő környezet, satöbbi) sikerült is gallyra vágni az összes pozitívum ellenére is. A később kiadott X verzió valamivel szebb lett, de bőven nem használta ki még az sem a gép képességeit, arról nem is beszélve, hogy a béna történet is megmaradt (szappanopera a versenyeken… hurrá!).

Azonban a Codemasters nem adta fel a rengeteg negatív kritika ellenére sem. Nem is baj, mert talán nem véletlenül szereztek maguknak hírnevet az elmúlt évtizedben. A folytatást bejelentették, ami pedig meglepett mindenkit: az anyag nem multiplatform játékként lett meghirdetve… a célgép az





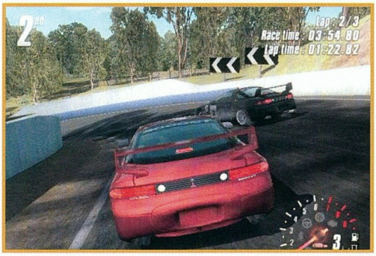


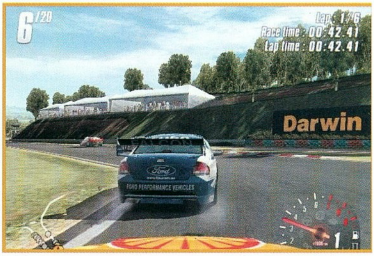
Xbox lett, amely elrabolta a fejlesztőcsapat szívét (mint ahogy a Driver fejlesztőkre is igen nagy hatással volt).

Bár a Colin 4 X verzióján is lehetett már látni, hogy a kódmestereknek azért picit jobban megy ennek a hardvernek a megdolgoztatása, azért az sem volt tökéletes vizuális megjelenítés terén, emiatt pedig kicsit szkeptikusan vártam a megjelenő korongot. Betudható ez annak is, hogy X-re igazán ütős exkluzív versenyes címet még nem nagyon sikerült készítenie senkinek. A nagy próbálkozások sorra elbuktak (Capcom, Sega), egyedül a Project Gotham 2, valamint a Rallisport adott okot a büszkélkedésre (na meg a Moto GP, de az meg motoros stuff). Éppen ezért talán sok is múlott az **TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulation** alcímmel ellátott folytatáson. Sikerül vajon végre több nagy névvel is meghódítani a sebesség rajongóit? Az esély most már megvan. Felejtsétek el a TRD-t! Ez most más… Több, jobb, szebb!

BELE A KÖZEPIBE

Karakterválasztás után várnak ránk az opciók (alapbeállítások, háttérzene betöltése merevlemezről, satöbbi), illetve lehetőségünk van pár játékbemutatót megtekinteni. Ami azonban a lényeg: a karrier játék, valamint szimulációs módok. Előbbit azt hiszem, nem nagyon kell bemutatnom… a főszereplő bőrébe belebújva kell végigversenyeznünk magunkat a cselekményen. Most is van sztorizás, de szerencsére nincsen annyira erőltetve, mint az előző epizódban. Az igazán jó dolgok alapból ott vannak a szimulációs módok között. Versenyezhetünk szabadon, idő ellen, egy másik haverunkkal, illetve gépeket összekötve, valamint a világhálón is összemérhetjük erőnket más nemzetségek versenyzőivel. A lehetőségeink pedig szinte korlátlanok… Valami eszméletlen, mennyi mindent rejtettek bele ebbe az egy játékba! Van normál sportautókat futtató verseny, Nascar, Forma1, Rally, vagy a Toca sorozatból megszokott túraautós körök… de akár még kamionokkal (vontatókkal) is róhatjuk a köröket. A márkák mind valósak, valamint a pályák is megtalálhatók az életben. Előbbiekből, utóbbiakból egyaránt rengeteg van. Természetesen ahogy haladunk előre a játékban, úgy hozhatjuk be őket folyamatosan. A szabadversenyes részen belül egyébként különböző szériák vannak… Gondolok itt olyasmire, hogy Rallycross, utcai versenyek, GP, és még rengeteg lehetőség – amiken belül még bizonyos számú pálya található (1-10), így ha csak ebben a módban megyünk végig mindenen, már az is 123 versenyt jelent, ami azért nem kevés. De természetesen aki igazán nekiül a programnak, az úgyis végigjátssza minden részét, így pedig több száz versenyen mérhetjük össze tudásunkat a gépi ellenfelekkel.







MINŐSÉG

Azt már most leszögezhetem, hogy a Toca Race Driver 2 bekerült a nagyobb X-es címek közé. Talán nem véletlen a kisebb-nagyobb névváltoztatás… mivel az egész grafikai motort újraírták, majd a játékot az alapoktól kezdték el újra felépíteni. A menü igényes, jól áttekinthető. Amikor pedig kiérünk a pályákra, láthatjuk, ez már nem a Toca előző része. Már-már teljesen realisztikus minden. A kasztnik csillognak-villognak, a földnek föld kinézete van, a fű fűnek látszik, az aszfalt pedig a legjobb minőségben lett megalkotva (hiába no… ez nem dolomit :) Egyedül a fák, meg a nézők 2D-s megrajzolásával van bajom. Fák esetében már bizonyított a PGR2, meg a Rallisport, tehát nem is értem, sokan miért nem tudják ezt tartani színvonalban azóta sem? A törések továbbra is remekül sikerültek, azonban ez felvetett egy nagyon fontos kérdést nálam. Valódi autómárkákat törhetünk itt is ripityára… akkor a GT-ben vajon miért nem lehet ezt megtenni? Ha a Codemasters fejlesztői engedélyt kaphattak rá, akkor a PD miért nem? Ez azért egy csöppet furcsa. Na, de ne menjünk bele találgatásokba, mert az nem az én asztalom, azonban azt megjegyezhetjük, hogy ez egy hatalmas pozitívuma a Toca-nak a GT-vel szemben. Azonban nem csak ebben jobb. Azt hiszem, grafikailag is túlszárnyalta, legalábbis a harmadik részt… a negyedikről még nem nyilatkoznék, mivel a végleges verzió nem jött még ki. Tehát két dologban máris jobb a TRD2. Zene, meg hang terén is veri a királyt, hiszen zenéinket magunk tölthetjük fel, a járgányok pedig olyan szépen duruzsolnak, hogy azt élvezet hallgatni (vegyétek le a zenét, és úgy nézzetek meg egy visszajátszást… mennyei élmény lesz fülelni a motorok mormogását). Mi van még? A vezetők tényleg benne ülnek az autóban, nem csak kockafejek vannak betéve (Auto Modellista), vagy „neaggyisten" egyszerűen ki lett spórolva az emberi anyag. A Live támogatottság is erősen dob az összértéken, mivel hiába jó a mesterséges intelligencia (mert nagyon jó… egészen realisztikusan vezetnek a gépi sofőrök is… semmi baj nincs velük), az emberi találékonyságot nem pótolhatja semmi, így azért másokkal versenyezni az igazi élvezet.

KRITIKUS PONT

Ami viszont megkérdőjelezi, hogy eléri-e a game a GT minőségét: sajna nem módosíthatjuk a verdákat. Semmilyen módon. Ez fáj… ez nagyon fáj, nagyon nagy hiány. Aztán megkérdezném: mi a frásznak kellett kivenni a megszokott „ha fékezek, igen nehezen megy a kanyarodás" szimulációt? Miért kellett? Miért van néha olyan érzésem (leginkább csak a rally esetében), hogy nincs súlyuk az autóknak? Nem tetszett még, hogy a visszajátszásokat nem lehet elmenteni, de ez már csak apróság az előbbiek után. Pedig olyan szép lett volna minden. Gyönyörű grafika, élvezetes játékmenet, igazi sebesség, rengeteg lehetőség, valódi autók/pályák rengetege, online játék… erre pár aprósággal tönkreverik a trónfosztás lehetőségét. Jó, jó: a tunning nemléte nem igazi hiba, inkább csak hiányosság, ami jó lett volna. De a fékezésre, meg a rally-s bénázásra nincs mentség. Mindent összevetve ez 9 pont… alig-alig lemaradva a PGR2 mögött. Mert hiába elégedetlenkedem, ez egy dobogós autós játék. Ott a helye a polcodon. Valahol vetélytársa a GT-nek is. Én csak azért vagyok szomorú, mert ennél több is lehetett volna… a legjobb. De Te örülj! Mert ez egy igaz folytatás, egy igazi második rész. Több, szebb, jobb…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A játékot csak érintőlegesen próbáltam ki, ami csak arra volt elég, hogy megbizonyosodjam: valóban igen szép a grafikája. A tartalmi részéről most nem tudok érdemben nyilatkozni. Abban viszont biztos vagyok, hogy nehéz dolga lesz a játéknak a piacon. Az előző rész erősen közepes minősége miatt ugyanis sok X tulaj elfordult a TOCA-tól. Nehéz lesz őket visszacsábítani. Talán segít ebben az általunk megszavazott 9 pont, és egy próba a vásárlás előtt.

TOCA RACE DRIVER 2

CODEMASTERS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-16 Játékos, 1 mentés 10 blokk, link támogatás, xbox live

✔ nagyszerű, élethű szimulátor rengeteg lehetőséggel… kevés hibával
✕ de az a kevés pont elég arra, hogy ne lehessen a legjobb

9 pont



A DVD-N TALÁLHATÓ JÁTÉKELŐZETESEK:

- AIRFORCE DELTA STRIKE
- BIOHAZARD ONLINE
- CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE
- CHAINDIVE
- CRIMSON TEARS
- CY GIRLS
- GHOSTHUNTER
- GRADIUS V
- GRAN TURISMO 4
- KILLER 7
- MAXIMO 2
- MCFARLANE'S EVIL PROPHECY
- MGS: THE TWIN SNAKES
- MONSTER HUNTER
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
- ONIMUSHA 3
- ONIMUSHA BLADE WARRIORS
- WAY OF THE SAMURAI 2
- FORBIDDEN SIREN
- 2003/II DVD TRAILER

MEGJELENT!

AZ 576 PICTURES BEMUTATJA AZ 576 TEAM MÁSODIK FILMJÉT!

576 KONZOL 2003 / II

ECTS 2003 • PLAYSTATION EXPERIENCE 2003 • TOKYO GAME SHOW 2003

- ZENÉS DOKUMENTUMFILM AZ ECTS ÉS PSE KIÁLLÍTÁSOKRÓL
- TÖBB SZÁZ HELYSZÍNI FOTÓ MINDHÁROM SHOW-RÓL
- A LEGÚJABB JÁTÉKOK ELŐZETESEI

ÉRDEKEL? MEGRENDELNÉD? HÍVD A 369-26-86-OS TELEFONSZÁMOT! A DVD ÁRA 999,- FT

ÉJSZAKAI MŰSZAK



1998 – Tenchu: Stealth Assassins: Rikimaru és Ayame az árnyékból a fényre lépett. Egy ninja és egy kunoichi a mi irányításunk alatt... eszméletlen. Ám a vég halálos! **A tények:** 1. kockás, pixeles grafika – nem szép. 2. Taktika, türelem és némi rejtőzködés – hmm, érdekes! 3. Lőfegyverek, tűzgyorsaság nuku – ez valami Disney? 4. Kivégzés, csonkítás, VADÁSZAT és természetesen vér – szinte érezni az ízét! 5. Összpontosítás, szapora pulzus, verejték és összeszorított fogak – 12-szer kezdtem neki, de a legutolsó layoutot is lenyomtam. 6. 2 szereplő – na, most nézzük a kis vadmacskát. Ami bosszantó: miért csak a japán verzióban van pályaszerkesztő és shuriken? Értékelés: 95% (1998. október)

1999 – Tenchu: Shinobi Hyakusen: Ha egy HC gamer agya rádurran egy témára és olyan szerencsés, hogy japáni lakos, akkor a házi kedvence pályaszerkesztőjével is babrálhat. És ha egy HC gamer babrál, akkor annak értelme is van. Erre alapoz a TSH, a 100 legjobbnak ítélt külső munkák bemutatásával. **A tények:** 1. Vadi új intro – Nono, a zene a régi , viszont a koreográfia most is lenyűgöző. 2. Időkorlát a pályákon – fene a HC gamerekbe! 3. No story mode – no comment. 4. Csak Grand Mastereknek. Ami bosszantó: hazaiaktól hazaiaknak – most már biztos, hogy költözöm. Értékelés: 84% (2000. október)

2000 – Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins: Vissza a gyökerekhez. Rikimaru és Ayame múltjában vájkálhatunk (kb. 4 évvel az első rész előtt). A lényeg szerencsére maradt a régi, viszont a körítés némileg módosult. **Tények:** 1. Cikázó történet – minden szereplővel egyedi kalandok. 2. Hárman párban – a game végén egy harmadik szereplő is játszhatóvá válik (Tatsuma). 3. Egy újabb főelem is a szövetségesünk – immár úszhatunk, sőt rejtőzködhetünk is a víz alatt! :) 4. A mostohagyermek státusz megszűnik – már nem csak a japán verzióban van pályaszerkesztő. 5. Rend a lelke mindennek – lehetőségünk nyílik eltakarítani magunk után a tetemeket. Ami bosszantó: inkább a kameraman fejét kéne levágni. Értékelés: 87% (2000. szeptember)

2003 – Tenchu 3: Wrath of Heaven: Eljött hát a feltámadás ideje, reszkessen minden nyomorult bűnös. Rikimaru, az Azuma Shinobi-ryu ninja-klán vezetője és halálos kolleganője Ayame ismét fegyverét keresi. **Tények:** 1. Tartsd be a szabályokat – a korrekt támadások begyűjtéséért kombó jár. 2. Sztárvendég – Tesshu a természetgyógyász egy játszható karakter saját stílussal és életúttal. 3. Tömörüljünk egy bandába – multiplayer mód. Ami bosszantó: még mindig él a kameraman! Értékelés: 9 pont (2003. február)

VAN KIÚT!

Amióta úgy döntöttem, hogy lehetőséget adok a konzolpiacra „újoncként" betört amerikai gépnek (X) a bizonyításra, azóta eltelt egy bő év és én gondolkodóba estem. Miért is van, hogy hűtlen szerető módjára egyre többet kacsingatok a szomszéd konzol kívánatosabbnál kívánatosabb anyagai felé? Egy pár napja azonban megvilágosodtam, pontosabban őszintén magamba néztem és feltettem a kérdést. Valóban minden rendben van az Xbox szoftverkínálatával, valóban ki vagyok elégítve, vagy csak színlelek? Nem kellett sokat töprengenem a válaszon, hisz a tények önmagukért beszélnek. Akad, méghozzá nem is kevés olyan cím, aminek Boxos verziója nem csak késik, hanem egyszerűen nincs és nem is lesz. Most nem tartanék névsorolvasást – hisz a lista úgyis teljesen szubjektív volna –, de ebből a sajnálatos tényből adódik az az egyenes következmény, hogy nem csak játékok, hanem játék stílusok is lemaradnak az X-es palettáról, nem beszélve a néhány igencsak jó nevű fejlesztőcég távolmaradásáról.

Egy ilyen szívfájdalmam volt a '98-ban PS-re megjelent Tenchu is, ami egy vadonatúj stílust hozott a változatosságra folyamatosan éhező játékos társadalom berkeibe. Ez a stílus pedig nem volt más, mint egy vérbeli ninja-szimulátor. Tudom, talán egy kicsit erőltetetten hangzik ez a besorolás, de aki játszott már a progival, az tíz perc lopakodás után így kiált: „Hisz' ez egy ninja-szimulátor!". A sikeres bemutatkozás után – amint azt fentebb olvashattátok – jöttek is a folytatások, közel azonos minőségben és alapkoncepcióval. Majd megérkezett az újgenerációs fekete konzolra a harmadik epizód, és én, mint egykori Tenchu fan, ismét csak irigykedtem és őrlődtem. Én, aki éjszakákon át macska módjára ugráltam a háztetőkön, lopóztam, és türelmesen kuporogtam hálószobák sötét zugaiban, csak hogy a mesterem által kijelölt ösvényen haladva, valódi ninjához méltó módon végezhessem el a Gohda nagyúr által rám bízott munkákat, most bűnhődöm, mert hűtlen lettem a Sony-hoz, és helyette a Microsoftot választottam. Ez tényleg ekkora bűn lenne? Talán mégsem, hiszen elkészült az X-es **Tenchu, Return from Darkness** alcímmel. Hogy az anyaggal kapcsolatos kérdéseimre mihamarabb hiteles válaszokat kaphassak, és kiélhessem végre a T2 végigjátszása óta visszafojtott agressziómat, kezelőorvosom eredményes közbenjárásának hála Martin engem bízott meg a felderítéssel.

Gondolom már mindenki, akit csak egy kicsit is érdekel a téma, hallotta vagy olvasta az információt, miszerint a TRFD mindössze a PS2-n megjelent T3WOH X-es átirata. Nem kertelek, a TRFD szinte teljesen megegyezik a PS2-n egy évvel ezelőtt megjelent ikertestvérével. Természetesen akadnak változások, újítások, de ezek csak amolyan udvariassági körök, amiket a készítőknek kötelezően meg kellett futni, hogy a progi 2004-ben is megállja a helyét. Ha valaki a hír hallatán most elkeseredne, annak felhívom a szíves figyelmét, hogy a T3WOH egy kifejezetten jó programnak minősül és hogy miért, az szerencsére a mi verziónkon keresztül is megérthető.

IRÁNYÍTÁS

A sztori részleteibe nem mennék bele, hiszen az elóddel való nagymérvű hasonlóságot tekintve teljesen felesleges volna, ráadásul „soke Dzson Shojuken" kollegám ezt már előttem kiválóan megtette (576 Konzol 58-as szám, 2003 február). Elég az hozzá, hogy az első részben tragikus körülmények között elhunyt Rikimarut egy portálnak köszönhetően most ismét az általunk ismert létsíkon köszönthetjük. Hurrá! Mivel a két gép kontrollerre némileg eltér egymástól, és az irányítás elsajátítását segítő Tutorial mód még mindig igen gyöngécske, nézzük részleteiben a dolgot.

A game egyik jó tulajdonsága, hogyha lelkiismeretesen bebiflázzuk a mozgásunk-

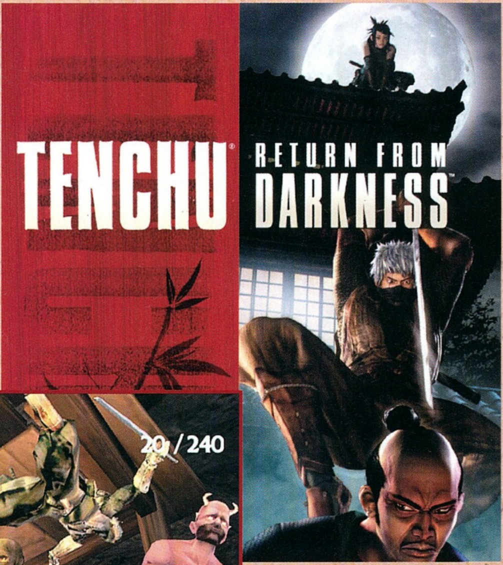






hoz rendelt gombkombinációkat, akkor igen változatos játékmenetben lehet részünk, ráadásul a játék folyamán lehetőségeink száma egyre bővül – de erről majd később. A jobb oldali irányító karral választott karakterünket terelgethetjük a pályán, míg a balfelőli párjával a kamerát mozgathatjuk, de csak jobbra és balra. Ha ez a horizontális mozgás nem elég a terep pontos felméréséhez, a fehér gomb lenyomásával a kameramozgást kiegészíthetjük a le és fel irányokkal. Szakmánk lényegéből adódóan gyakran van szükség a lopakodó üzemmódra, amit a jobb oldali ravaszgomb lenyomásával érhetünk el, ám ilyenkor a karakter irányításában is adódik némi változás. Tehát ha összegörnyedve osonunk, a jobb karral csak előre és hátra mozoghatunk, ha pedig jobbra balra toljuk a karocskát, hősünk a megadott irányba kitér, de, hogy mégis arccal a menetiránynak megfelelően haladhassunk, a programozók a jobb/bal irányváltás áttették a bal oldali irányítókarra (talán valaki egyszer elmondja, hogy miért és kinek jó ez...). A lopakodó módnak a következő hasznos funkciója, hogy ezzel intézhetjük a falhoz lapulást is, mindössze közel kell jutnunk a kiszemelt felülethez. Ha megvagyunk, akkor a funkciók ismét változnak némileg. A jobb karral mozoghatunk, a ballal pedig a kamerát forgathatjuk, ami fejmozgásunkat imitálja, ez pedig azért fontos, mert a Tenchu első része óta ninjánk a saját szemszögű perspektívát (fehér gomb) reálisan kezeli, azaz csak arra nézhet, amely irányba fejét előzőleg már beállítottuk (jogos, mivel ez nem egy bagoly-szimulátor). Szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy a gyakorlatban a kezelés jóval emészthetőbb. Harcosunk nem csak bújócskázni tud, hanem a homályból előlépve büntet is. Ezt a képességét az „X" gombbal tudjuk előhívni. Ha lesből támadunk, elég csak egyszer lenyomni, viszont szemtől szembeni ütközetnél többszöri lenyomás szükségeltetik, amit megfűszerezhetünk némi irány hozzáadásával. A „B" gomb szintén fontos tevékenységet képvisel a harcban, mégpedig a védekezés feladatát látja el. Viszont létezik egy másodlagos funkciója is, nevezetesen ha közel férkőzünk ellenfelünkhöz, akkor a „B" lenyomása után dulakodni kezdünk, majd vállunkra kapjuk a gonoszt és elhajítjuk. Sőt ha lopakodó módban egy holttest mellé guggolunk, akkor ugyanezen gombnak köszönhetően elvonszolhatjuk a terhet egy kevésbé forgalmas pályarészre. Az „A" gomb mindössze ugrásra szolgál, amit kétszer lenyomva egy nagyobb és látványosabb szaltót is előcsalogathatunk. A képernyő jobb alsó részén látható inventory-ban az iránynyilakkal válogathatunk, majd ha ráleltünk az igazira az „Y" lenyomásával aktiválhatjuk azt.

Nagyjából ezek lennének az alapok, amik elsajátítása kötelező, hogyha valóban ki akarjuk hozni, a ninjaszimulátor valódi értékeit. Természetesen vannak még gombkombinációk, amiket a továbbiakban a Tutorial menüpontból érdemes kiszemezgetni.









MARTIN BELESZÓL!

Jó „beszólogató" főszerkesztő módjára most is rendben elvégeztem kis „perszonális" tesztkörömet, és újfent rá kellett jönnöm, hogy hiába telt el pár év, hiába nyomtam már tucatnyi órán át a különböző Tenchu epizódokat, ez a játék még mindig überf*sza! Legalább 3 órát szórakoztam CSAK AZZAL, hogy az első pálya őreit kivégezzem egy nyisszantással úgy, hogy egyszer se vegyenek észre. Az én gyűjteményemben helye van!

ÚJDONSÁGAINKBÓL

Az előzőekben már említett pluszmozgások egy nagyon frappáns módszerrel sajátíthatók el, ráadásul ez az újítás intelligensen a játék stílusához igazodva lett tálalva. Arról van szó pontosan, hogy a játékban kétféle támadás létezik, egyik a szemtől szemben való küzdelem, ami nem mindig kifizetődő – és valljuk be, ez az eset a mi rejtőzködésünk közben elkövetett hibáink eredménye, a másik típus a lesből támadás, ami lényegében egy kivégzés. No, ezeket a sikeresen összehozott akciókat jutalmazza a program egy kanjival, amiből kilencet összegyűjtve a küldetés végére mi egy újabb kombóval vagy képességgel gyarapodunk (egy pályán csak az egyik layout teljesítéséért jár az extra). Ilyen plusz képesség lehet az élesebb szem, ami a shuriken és íj esetében pontosabb célzást tesz lehetővé, vagy rejtőzködhetünk a plafonra tapadva, ami egy igen látványos és szórakoztató opció. De különböző támadási formák is megtanulhatók, amik közt akad egy valóban halálos darab. Szép rajzolatú jeleinkre azonban nem árt vigyázni, mert ártatlanok lemészárlása esetén már nem csak büntető pontokkal sújtanak bennünket, hanem kemény munkával begyűjtött írásjeleinknek is búcsút mondhatunk, de ugyanez a veszély fenyeget minket elhalálozásunk esetén is.

FŐSZEREPBEN

A második résznél már jól bevált történetszövést szerencsére megörökölte a TRFD is, ami a különböző szereplők esetében mindig egyedi. A kanyargó sztori néhol összefonódik, hogy aztán ismét szétváljon, és egy új szereplőt rántson be a játszható karakterek közé. Így, mikor az erős fizikumú ámbátor némileg nehézkesebb Rikimaru-val és a törékeny, de halálosan gyors Ayame-val is végignyomtuk a pályákat, egy érdekes figura kerül kezeink alá, akinek története nagyszerűen illeszkedik az előzményekbe, ráadásul, igen szórakoztató vele a munkavégzés. Tesshu a gyógyító, éjszakánként gyógyíthatatlannak hitt betegségeket is véglegesen kezel egy hosszú és hegyes tű segítségével vagy éppen puszta kézrátétellel. Az ő esetében meg kell elégednünk valamivel kevesebb küldetéssel, és nem számíthatunk plusz képességekre sem.

A MESTERVIZSGA

Az internet korában nem nélkülözheti egyetlen, valamit magára adó fejlesztés sem a multiplayer opciót, ami a Tenchu esetében nem csupán néhány feldobált multis pályát jelent, hanem érezhető a valódi törődés és ötletesség. A kooperatív mód például egyedi történetet kapott, sőt lehetőség nyílik a párban megejthető kivégzések semmihez nem hasonlítható érzésének átélésére. Természetesen a többi játéktípusban a választható karakterek a story mode-ban megismert ellenfelekkel egészülnek ki.

Igyekeztem rájönni, hogy mik azok az apró eltérések, amik megkülönböztetik az X-es verziót a PS2-es nagytestvértől, nem találtam igazán fontos részleteket. Ami persze egyáltalán nem gond, hisz a T3WOH egy nagyon korrekt game, és ha csak ugyanazt kapjuk is, elégedettek lehetünk. Viszont jogosan bosszankodhatunk is, mert akadtak hibák 2003-ban, amiket nem csak szakmai presztízsből, hanem pusztán illendőségből is ki lehetett volna javítani egy év alatt. A kamerakezelés még mindig nem változott, ezért ez a lényeges hiba a TRFD esetében is rányomja bélyegét a játszhatóságra. A Tenchu esetében minden epizódnál gyenge pontként lett megemlítve a grafika, ami függetlenül a 2004-es dátumtól és az erőteljesebb platformtól, *mit sem változott*. Mondjuk nekem most is tetszett, de elismerem, hogy láttam már ennél hegyesebb grafikai megoldásokat is, de a szembeötlő hibák ellenére valami olyan extra hangulatot áraszt a környezet, hogy sokszor fel sem tűnik a nevetséges vízeffekt, a konstans árnyék és a többi malőr. Ráadásul az erős atmoszféra és egyedi játékmenet,olyan hibákat is képes időlegesen feledtetni, mint például a peremek szélén tapasztalható nézőpont korlátozás packázása vagy a járulékos hangeffektek idétlen mivolta. Lehet, hogy lesznek olyanok, akiket frusztrál majd az igazi újdonságok és eltérések hiánya, de én azt gondolom, hogy egy fergeteges játék, ha csak átirat képében is, de eljut Xbox-ra, az egy örvendetes hír! Mindenesetre ilyenkor kicsit megnyugszom, és újra szeretettel nézek túlsúlyos fekete dobozomra.

SiD

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
32 blokk, xbox-live, dd 5.1

✔ maradt minden a régiben...
✕ a kamerakezelés is!

8 pont

Megtiszteltetésnek érzem, hogy egy lassan nagykorúvá érő, tizenhat éves múltra visszatekintő játékklasszikus legújabb reinkarnációját mutathatom be. A **Ninja Gaiden** (eredeti japán címe: Ninja Ryukenden) 1988-ban debütált, kétfős játéktermi beat'em-up formájában. Egy évre rá NES-re megjelent egy másik, még ismertebb verzió, ami összesen három részt ért meg. Persze a sikeres cím a Nintendo alapgépéről átvándorolt más géptípusokra, még Game Gear és Game Boy kézikonzolokra is. A cím tehát örökre bevéste magát a videojátékok „Ki-kicsodájába", természetesen a fiatal ninja, Ryu Hayabusa nevével együtt.

A régi rajongók elégedetten nyugtázhatják, a főhős még most sem Michael Dudikoff, hanem továbbra is Ryu, aki mit sem öregedett a bő egy évtized alatt. Volt alkalma formában tartania magát, hiszen a köztes időben választható karakterként a *Dead or Alive* sorozatban vendégeskedett. Majd idestova három éve a *Tecmo* kiadó és Tomonobu Itagaki-san (akinek a DoA játékokat is köszönhetjük) úgy gondolta, ideje visszahelyezni Ryu-t az őt megillető környezetbe. Elkészült hát az új Ninja Gaiden, mely egyértelműen *megérte* a többéves várakozást. Méltó egykori elődjeihez, és magasan kiemelkedik a piac jelenlegi akciójáték kínálatából. Annyit mindenképpen megérdemel, hogy legalább a cím jelentésével tisztában legyünk. Aki tehát nem tudná, a Gaiden szó két japán kanjiból – Gai és Den – tevődik össze, melyek értelme kb. *mellék* és *legenda*. Némely angol nyelvű fórumon amatőr nyelvészek ezért fordítják a címet *Ninja side story*-ra.

TÖRTÉNET

Persze a háttértörténet annak rendje s módja szerint épp csak keretet szolgáltat a csetepatéhoz. Nincs nagy jelentősége, de mivel minőségi animációk prezentálják, s arányaiban szépen idomul a játékhoz, ezért feltétlenül megérdemel egy rövidke ismertetést. Nos, a cselekmény két kard legendája köré szövődik: az egyik a gonosz *Sötét Sárkány Penge*, a legendás kard, melyről azt mesélik, egy Fekete Sárkány csontjaiból lett kifaragva. Az ősi mitológiai korban dögvészt és halált hozott a világra, ezért a Sárkány rend leszármazottjai lepecsételték, s féltve őrizték, nehogy a benne lakozó gonosz szellem elszabaduljon. Azt is mondják, ha a pecsétet valaki feltöri, a kard magába gyűjt minden emberi gyűlöletet és gonoszságot, amit hordozójának adományoz, akiből ekképp a Sátán földi képmása válik. A kardot Ryu falujában őrzik, amit természetesen megtámad a gonosz Vigoor törzs. A fegyvert ellopják, magukkal viszik. Ryu kénytelen a nyomukba eredni, és magához venni a másik legendás pengét, a *Sárkánykardot*, amit szintén generációról generációra őriznek, s ami az ősidőkben a Fekete Sárkányok egyetlen ellenszere volt…

STÍLUS

Kissé száraz meghatározásként azt mondhatnánk, a Ninja Gaiden egy kaland és RPG elemekben gazdag, javarészt külső nézetű akciójáték. De nevezhetjük full extrás kaszabolásnak is, vagy ahogy manapság szokás, hack-'n'slash-nek. Gyakorlatban képzeljük el a játékot úgy, mint a *Devil May Cry* és a *Prince of Persia: The Sands of Time* keverékének a lehető legmodernebb, ninja-témában előadott változatát. Na jó, a PoP kicsit erős hasonlat, mert a Ninja Gaiden azért kevesebb logikai feladványt és sokkal több harcot ígér. Ugyanakkor a főhős mindkettőben egy „ifjú akrobata", aki ugrik, szaltózik, falon fut, kapaszkodik, húzódzkodik, vízszintes rudakon leng stb. A Devil May Cry már jóval közelebbi hozzátartozója a Gaidennek, mely rokonság jegyei elsősorban a játékmenet domináns csatáiban, a főellenségekben, a vásárolható tárgyak (életerő, varázslatok, fegyverek) jelentőségében és a menü felépítésében fedezhetők fel. Néhol talán túlságosan is, mint pl. az újonnan talált cuccok képernyő közepére való gyors bepördülésekor (ami emlékeim szerint pont olyan, mint a DMC-ben) – persze ez legyen a legkevesebb. Sokkal fontosabb az a hatalmas különbség, ami a nehézségi szint eltérésében jelentkezik a két játék között. Míg a DMC viszonylag könnyű (főleg a második rész), a Ninja Gaiden egyik legfőbb jellegzetessége a szokatlan nehézsége!





HARDCORE GAMEREK, ÖRÜLJETEK!

Az Xbox-os Ninja Gaidenre mindenki úgy fog emlékezni, mint korszakának egyik legnehezebb akciójátékára! Eleve embert próbálóan kezdődik, és a kihívás mértéke egyre csak fokozódik. Sehol egy üresjárat, sehol egy tartós pihenő. Főellenség-főellenség hátán! A 16 fejezetre szám szerint 25 boss jut, igaz, ebbe a *mini-bossok* is bele vannak számolva. Persze a követelményeknek megfelelően a játék szép fokozatosan, arányosan nehezedik – csak éppen gyorsabb ütemben, mint ahogy azt a mai játékok többségétől megszokhattuk. Ráadásul könnyen állíthatunk csapdát saját magunknak, ha nem spórolunk tartalékainkkal. Annyira el lehet rontani a helyzetet, hogy korábbi mentéstől, esetleg a sztori elejétől kell az egészet újrakezdeni! De nem célom senkinek sem elvenni a kedvét, már csak azért sem, mert ennél lendületesebb, élvezetesebb játékot nehezen lehet elképzelni. Legalábbis azon igényes, képzett, hardcore játékosok számára, akik messiásként üdvözölnek egy külsőre high-tech, belsőre 100%-ig konvencionális akciójátékot.

Csapjunk hát a lecsóba; szemléltetésképp leírom az első pálya főellenségét, melynek leküzdése a legtöbb játék esetében annyi nehézséget sem okoz, mint egy gombóc fagyi elnyalása. Csakhogy ez itt a Ninja Gaiden, ahol nincs easy fokozat (csak *normal* és *hard*, végigjátszás után *very hard*), s ahol, hihető vagy sem, de már az első pálya vége képes kifogni a zöldfülű ninja-jelölteken. A „New Game" kiválasztásától számítva cirka húsz perc elteltével máris egy jókora teremben találjuk magunkat. A földön törökülésben, háttal a *boss*, név szerint Murai, a nunchaku avatott mestere. Murai feláll, megfordul, majd tudásának színe-javát egy gyors és meggyőző bemutatóban foglalja össze (ami olyan élethű, hogy alap nunchaku-technikákat lehetne ellesni belőle). Murai életerejét egy csík jelzi alul, természetesen a képernyő teljes szélességében. Ha győzni szeretnénk, fel kell ismerni, hogy fegyvere révén a mester csak közelharcban van otthon, abban viszont nagyon. Tehát lőni, varázsolni nem tud, ellenben brutális kombókat produkál a nunchakuval. Ácsorogni senki nem fog mellette, azt garantálom! Ha elengedjük a kontrollert, normál fokozaton kb. tíz másodperc alatt zúzza péppé Ryu barátunkat. Ajánlott tehát jól begyakorolni a körülötte való szaladgálást, már csak azért is, mert távolról mi sem tudunk szembeszállni vele. Shurikent nem érdemes dobálni rá (hiába van nálunk végtelen), mert többségüket kivédi, jobban mondva postázza vissza a feladónak. Közelről akkor van esélyünk, ha gondosan védjük (bal ravasz – L) támadásait, s ha a megfelelő pillanatban (mikor pihen egy kicsit) nekiesünk. Támadásunk után érdemes gyorsan eliszkolni, mielőtt még kontrázhatna. A recept tehát klasszikus: üss és védj, vagy üss és gurulj – repetitíve, lehetőleg hiba nélkül. Eltávolodni lehet futva és ugrálva is, de érdemesebb gurulni (L), mert ugyanez a gomb jelenti a védekezést is, s ha esetleg elszaladni már késő, a reflexből megnyomott L hatására Ryu legalább védekezni fog. S hogy miért is részletezem ennyire az első főellenséget? Azért, mert *tényleg* elég kemény dió ahhoz, hogy kevésbé kitartó, gyakorlatlan játékosok töretlenül elhajítsák. Felfoghatjuk úgy is, mint egy rostát, aminek az a célja, hogy kedvét szegje a komolyabb csatákra alkalmatlanoknak. Tovább bonyolítja a helyzetet, ha kedvezőtlen körülmények között mentettünk állást. Elhalálozást követően ugyanis a program…

AZ UTOLSÓ MENTÉSTŐL

…tölt vissza, ami lehet áldás és átok is. Hogy épp melyik, csak tőlünk függ. A *boss*-ok legyőzését nehezíti, ha nincs kellő mennyiségű életelixír a tarsolyukban. Amikor csak lehet, vásároljunk be alaposan *Muramasa* boltjaiban. Szerintem eleinte legjobb befektetés 500 aranyért







minél több Elixir of Spiritual Life-ot venni, ami ugyan nem tölti fel teljesen az életet, de sokkal olcsóbb, mint a Great Spirit Elixir (ami 2500 arany). Utóbbiból különben is, amikor igazán szükséges, találunk ingyen. A főellenséghez vezető utat érdemes a lehető legalaposabban megtisztítani (mármint a kisebb ellenfelektől), a szükséges tárgyakat magunkhoz venni, a megfelelő zárakat a megfelelő kulccsal megnyitni, majd ezek után menteni egy jót. Menteni a lebegő fejű, zöldes fényben úszó szobroknál lehet. Mindebben az a fantasztikus, hogy a mentésekkel való ügyeskedés legalább annyira a játék részét képezi, mint mondjuk a számtalan harci kombó tudatos alkalmazása! Ha már itt tartunk, érintőlegesen tekintsünk bele a harcrendszerbe. Legfontosabb eszközünk a kard, ez később kiegészül nunchakuval, vigoorian flaillel (ami egy igen praktikus, pengékkel ellátott nunchaku), de lesz még war hammer, spear gun, plasma saber, elsajátíthatjuk az egyszerű fabot harci alkalmazásának technikáját satöbbi. A fegyverek másik csoportja lövedékekből áll (B gomb), itt alapfelszereltség a végtelen számú dobócsillag (ami a denevéreken kívül sok mindenre nem jó), de találunk íjat, hozzá vesszőket, később robbanó shurikent, robbanó nyilat stb. Tudunk varázsolni is, ezt a különböző *Ninpo* mágiák teszik lehetővé. Fontos megemlíteni, hogy minden fegyver (kb. 15 féle), akárcsak a varázslatok és Ryu képességei, a játék során folyamatosan fejleszthetők. Hosszadalmas lenne mindezt részletezni, de a menüből minden kisilabizálható, még Ryu támadó és védekező manővereinek gombkombinációi is, külön-külön minden fegyverhez. Főhősünk irányításának alapjait mindenesetre elmondom, mert számomra újszerű és szokatlan – mégis elég jól használható. Már az első percben meglepetést okoz, hogy míg bal karral mozgunk, jobbal nem a kamerát állítjuk. Illetve nem úgy, ahogy kézre esne. Fölösleges piszkálni, mert a jobb kar csak álló helyzetben használatos, méghozzá belső nézetű szemlélődésre. Ez persze nem jelenti mindjárt azt, hogy a játékosnak semmiféle uralma sincs a kamera mozgása fölött. Itt jön a rendhagyó elem, az, hogy R (jobb ravasz) megnyomására hirtelen Ryu mögé, középre csapódik a kamera. OK, tudom, majdnem minden játékban van ilyen gomb, csakhogy itt használni is kell, szerves részét képezi az irányításnak – ez a nagy különbség! Ennek valószínűleg a gyorstempójú játék lehet az oka, amihez sem a teljesen automatikus, sem a teljesen manuális kamerakezelés nem lett volna alkalmas. Így hát fogtak bölcsen egy meglévő, durva technológiát, és használhatóra finomították. Ódákat lehetne zengeni a Ninja Gaiden grafikájáról is. Sokak szerint jelenleg...

NINCS SZEBB NÁLA

...amit tapasztalataim alapján én is aláírok, még ha nem is nyűgözött le minden helyszín egyformán (mondanom sem kell, erdei pataktól a lángoló zeppelinig van itt minden). Összességében inkább „csak" a textúrák és a karakterek részletessége, illetve az animációk magas kvalitása az, amitől az ember döbbenten bámulja a képernyőt. Na meg a rövid, de elsőrangú CG animációk, amik nyugodtan hasonlíthatók bármely Squaresoft videóhoz. Egyik kedvenc átvezetőm, mikor – egy kolostor alatti kriptában, lebegő, agy-formájú, szárnyas-fullánkos vörös lények levágása után – egy hernyó pottyan Ryu lába mellé. A százlábú bemászik egy földön heverő csontváz koponyájának üregeibe, mire az egész tetem életre kel, s társaival együtt megindul Ryu felé... Persze mindehhez zenei aláfestésként a témához kevéssé, de a hangulathoz annál inkább illő, pörgős akció-techno dukál. A látvány káprázatos, az élőhalottak kidolgozása olyan, hogy az ember kézzel szeretné érinteni a zombik undorító, bőr nélküli, pusztán csontból és izomból álló felületét. És a buli még csak ekkor kezdődik; néhány jól irányzott kardcsapás, s egyre több testrésztől szabadulnak meg túlvilági barátaink. (Érdemes minél hamarabb lenyisszantani a fejüket, úgy elvesztik koordinációs képességüket.) Mint jó előre várható volt, a Ninja Gaiden abszolút nincs cenzúrázva. Csak úgy folyik és spriccel benne a vér, melynek mennyiségéből és nehezen kifejezhető, de szinte ízléses megjelenítéséből adódóan a *Kill Bill* c. film juthat eszünkbe. Helyenként ugyan a piros vért más színű testnedv váltja fel, de ez sem a cenzorok műve, csupán a nem emberi teremtmények jellegzetessége. A grafika további dicsőítése végett megemlíteném a hatodik fejezet főszörnyét, aki *Bone Dragon* névre hallgat, és egy elképesztő méretekkel megáldott, halott sárkány csupasz csontváza. Egy hatalmas, föld alatti üregben tért végső nyugovóra, melynek falán Ryu egy spirál alakú szegélyen ereszkedik egyre lejjebb és lejjebb. Időnként átugorja a halott sárkány valamelyik, a perembe kapaszkodó végtagját. Jó szimatú játékosok itt már sejtik, a mozdulatlan csontváz bizony még fel fog támadni. Csupán azt nehéz elképzelni, hogy lesz képes ekkora lényt megmozgatni az Xbox. Mikor aztán életre kel, az ember újfent csak tátott szájjal bámul, gyönyörködik a csontok fényképszerű felületében, a sárkány mozgásának anatómialecke szintű „hitelességében". Olyan grafikai élmény ez, mely felülkerekedik a sorozatos *Game Over* okozta, ordenáré káromkodások által kísért kudarchangulaton, s melynek során többször is megjegyeztem magamban; igen, nagyon jól tettem, hogy egy X-et is vettem a PS2 mellé.



Mindezen kívül a lap alján látható majdnem tökéletes pontszámot igazolja még: a választható angol vagy japán szöveg és felirat, az első három – szerfelett körülményesen – megnyitható Ninja Gaiden epizód, a 16:9-es mód, a Dolby Digital 5.1, a jövőbeni online ranglista, s nem utolsó sorban a játékidő, mely hivatalosan több mint 20 óra, ám gyakorlatilag van az 30 is.

Indoklásképp azonban, hogy miért nem adtam 10 pontot, álljon itt néhány, hibának épphogy csak nevezhető észrevétel. Egy-két boss kis változtatásokkal ismétlődik. Sokszor nem tudni, meddig termelődnek újra az ellenfelek, ami egy idő után már idegesítő (pl. ki jönne rá háttér-információ hiányában, hogy a templom könyvtárszobájában 60 izmos lénnyel kell elbánni) Hasonlóan kellemetlen apróság, hogy nem mindig világos, miért teremtődnek újra bizonyos ellenfelek, s mások miért nem. Inkább csak vicces semmiség, hogy az átvezetőkön nem feltétlenül azt a fegyvert látjuk Ryu hátára csatolva, amit épp a kezébe adtunk, illetve mulatságos még, hogy Ryu kardja víz alatt is szikrázik, ha falnak csapja. Ami azonban szerintem a legnagyobb „hiba" – más nézőpontból a játék erénye! –, hogy rendkívül nehéz. Maximális kihívást kedvelő játékosok keresve sem találhatnak ennél jobb programot, viszont akik idegenkednek a sok kőkemény főellenségtől és az unalomig ismételt próbálkozásoktól, szinte biztosan elvesztik harci kedvüket még a játék befejezése előtt. Pedig érdemes végigküzdeni, mert a Ninja Gaiden majdhogynem képességfejlesztő tulajdonságokkal bír. Nem mondom, hogy általa bárkiből is hidegvérű ninja válna, de szelleme annál acélosabb lesz, minél tovább jutott a történetben.

Stil







MARTIN BELESZÓL!

Milyen bizarr... Mindenki azt mondja, hogy ez a tökéletes játék, engem mégsem tudott megfogni. Lehet, hogy nem játszottam vele elég ideig – azért nem, mert már az elején nem jött be. Tipikus *22-es csapdája*... Ez esetben inkább nem jártatom a számat, bízzatok meg nyugodtan Stil értékelésében!

NINJA GAIDEN

TECMO / TEAM NINJA

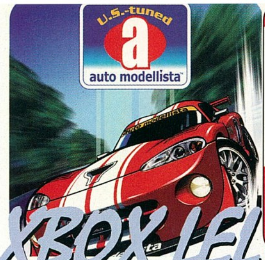
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

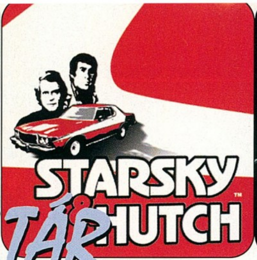
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos, 16:9
xbox-live, dd 5.1

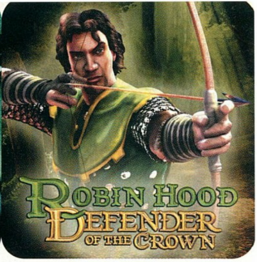
✔ egy klasszikus reneszánsza
✕ elsősorban rajongóknak

9.5 pont









XBOX LELTÁR

AUTO MODELLISTA U.S. TUNED

A CAPCOM egy *igen fura* cég. Az egyik legnagyobb nevű játékkiadóról van szó, de néha mégis olyan kritikán aluli termékeket tudnak megjelentetni, hogy az valami hihetetlen. Van ugye ez az Auto Modellista címmel ellátott autóverseny, amiről Liquid már értekezett az 55-ös Konzolban. Úgy lett beharangozva, mint a *„Cell Shaded Gran Turismo"*. De mi lett belőle, hát nézzétek meg?! GT *semmiképpen*. Egy nagyon egyszerű játéktermi gépnek inkább elment volna. Sajnos ugyanúgy, ahogy a Group S esetében, itt is elcsapták az egész megvalósítást. A zenék a '90-es évek elejei játéktermeket juttatják eszünkbe, a folyamatos fékcsikorgás pedig rövid időn belül a tévé lehalkítására készteti az embert. A grafika egész pofás, rajzfilmes stílusú, de semmi különleges nincs benne, igazán nem is kellett vele nagyon sokat dolgozni. Azonban a vezetőket valahogy még így sem sikerült megrajzolni, mert amikor a visszajátszások során sikerül végre bepillantanunk a szélvédők mögé, csak sötét kockafejeket láthatunk. Ez azért *elég gáz* szerintem. Ami még elég nagy probléma, az a sebességérzet hiánya.



Az autók úgy vánszorognak, mint a reumás csiga. Ezt a fejlesztők pedig azzal próbálták kompenzálni, hogy nagyobb sebességnél „szélcsíkok" jelennek meg mellettünk, mögöttünk. Azonban ez is inkább zavaró idővel, mintsem hatásos. Hogy mondjak pozitívumokat is: van (egyszerűsített) GT mód is, amiben karriert futhatunk be, tunningolhatunk… ráadásul a kasznik vizuális turbózása nem rossz, de azért megjegyzendő, hogy az NFSU óta ez sem olyan nagy kunszt. A legfontosabb pedig, amivel kiegészült az AM, az az Xbox-Live támogatás. Versenyzések a neten, cserebere, vaskos telefonszámlák. De ez sem elég ahhoz, hogy túl sokat vegyük elő ezt a teljesen irreális irányítással, fizikával (törések nincsenek) rendelkező, középszerű stuffot. Főleg, hogy Live témában ott a PGR2, meg a DTM Race Driver 2 is. Részemről kuka, de talán páran ráizgulnak majd a grafikai megvalósítás miatt.



MÁS VERZIÓ: PS2

5 pont

STARSKY & HUTCH

Áprilisi Leltárunkban a tőlem megszokott módon haladunk minőségben felfelé. „Második leggyengébb" láncszemünk az ódon tévés sorozat által ihletett akciójáték. Sokra már nem emlékszem, de annyi rémlik, hogy kiskoromban nagyon csíptem a filmet, valamint az is, hogy volt benne egy feka, aki már alig élt, és valami eszméletlen higanyos mozgással ment/gesztikulált. **(Huggy Bear Brown. Martin)** Emlékeimnek azonban nem sok közük van a programhoz, ezért jobban nem is erőltetném meg az agyam most. Bár Csipi doktor már minden elmondhatót megosztott veletek az Empire játékáról a 63-as megjelenésünkben, azért pár szóban összefoglalnám én is a lényeget. Autókázunk az utcákon, üldözzük a bűnözőket, valamint ólommal is jól megszórjuk a kis csintalanokat. Ez egyjátékos módban idővel igen unalmas lesz, de ketten már egész jó szórakozás. Mondjuk így sem sokáig. A grafika elég középszerű technikailag, ámde elmondható, hogy emellett viszont egészen stílusosra sikeredett. A han-



gok valahogy nem maradtak meg bennem (ez értendő a zenékre is), mint ahogy pár óra elteltével már maga a játék sem. A fejlesztők próbálták kitölteni a Driver hagyta űrt, azonban ez nem nagyon sikeredett nekik. Van nekünk True Crimes, GTA párosunk is, de már az új Driver epizódra sem kell sokat várnunk. Akkor miért áldoznánk időt és pénzt egy teljesen középszerű programra? Azt gondolom, teljesen felesleges beruházni rá, mert semmi olyat nem nyújt, ami maradandó lenne a játékosok számára. Talán csak a kevés idővel rendelkező kocáknak ajánlható, nekik kifejezetten szórakoztató is lehet, hiszen nem egy sokat bíbelődős korongról van szó. Nem is nagyon tudok már mást mondani róla, szerintem teljesen hanyagolható a cucc… lebeszéllek róla.



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

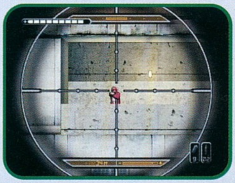
5.5 pont

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Ez a lemez elég nagy csalódást okozott nekem. Úgy vártam, mint a Rainbow 6 melletti második messiást. A fejlesztői ígéretek/előrejelzések elég korrektnek festették le a taktikai lövöldének szánt anyagot, ami végül nem lett más, mint egy árkád beütésű FPS, némi taktikázós/csapatmegmozgatós elemmel. És ezzel talán mindent el is árultam. Három különleges kommandós áll a középpontban: a főnök, akit Te alakítasz, egy mesterlövészlány, valamint egy műszaki zseni, aki az elektronikai cuccok mestere is a gyilkolás mellett. Őket küldözheted az akciók alatt mindenfelé, de néha még az irányításukat is megkaphatod. A feladatok: bejutni, megsemmisíteni, megmenteni, kijutni. A lelőtt ellenfeleket, túlélőket megbilincselhetjük, így a pontozásunk is jobb lesz, amivel egyre több kitüntetést gyűjthetünk be (na jó, azért nem csak ezt veszi figyelembe a gép a pontozásnál). Az átlagos terroristaelhárító, bombakeresgélő, túszszabadító feladatok mellett még van olyan is, amikor a csajszit irányítva kell távcsövessel leszedni az itt-ott rejtőző fegyvere-



seket, de igazából ez sem dobja fel a hangulatunkat. A grafikától sajna sokkal többet vártam, nem igazán nyűgözött le, pedig először ezzel kapcsolatban is rengeteg ígéretet, meg jónak kinéző képet kaptunk. Bár szeretem az X-et, belőlem hiányzik a Dzson féle fanatizmus, így nem tudom igazán figyelmen kívül hagyni a középszerű vizuális megjelenítést. ;) A hangok nem nyújtanak semmi különlegeset, a vijjogó szirénáktól pedig idegbajt kaptam. Zeneileg szintén felejthető a stuff, de igazából ezt úgy a nagy egészről el lehet mondani. Talán egyszer végigviszed, ami pár óra (olyan 6-9) tűrhető szórakozást nyújt, de többre ne is nagyon számíts. A Live támogatással vaskosan megpakolt R6 szavatosságával/minőségével egyértelműen nem vetekedhet. Ennek tudatában közelíts felé. Kétoldalas teszt a 67-es számban találsz.

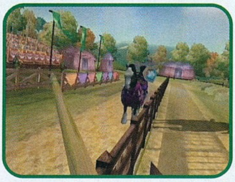


MÁS VERZIÓ: PS2

6.5 pont

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Manapság elég ritka a korrekt mennyiségben adagolt stratégia. A C&C/Warcraft/Age óta szinte csak olyan stratégiai játékok vannak, amik semmi másból nem állnak, mint a csapatok tápolásából, építéséből. Hol vannak már az olyan nagyszerű anyagok, mint az Archon, Defender, North & South, vagy az SNES gépen elhíresült kétrészes (Castlevania elemekkel is tűzdelt) Act Raiser? Ezekben volt stratégiázás, akció, meg elsősorban jópofa ötletek, amik feldobták a hangulatot. Szerencsére az Archon újjáéledt (előző számban Wrath Unleashed), valamint az Aliens Vs Predator sem sikerült túl rosszul (bár abban talán már kicsit sok lett az akció… de azért én nagyon jól szórakoztam vele). Azonban visszatért a Defender is. Ez egy ősrégi, C64-es cucc, ami nagyon nagy siker volt a maga idejében. A portolása PS2-re már régebben megtörtén (65-ös Konzolban BP szedte apró darabokra nektek), de végre az X-es verzió is eljutott hozzánk. Azt kell mondjam, hasonlóan nagyszerű, mint elődje. Mit is értek ez alatt… Robin Hood bőrébe bújva garázdálkodhatunk a burzsoá kirá-

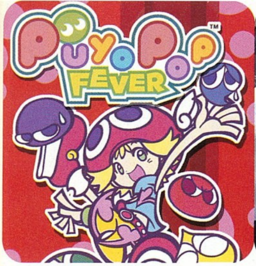


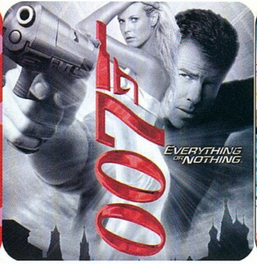
lyok, nemesek nem túl nagy örömére. Először csak a fák közé rejtőzve tizedeljük katonáikat, szállítmányaikat (nagyon jó nyilazós rész), majd kisebb csapatokat szervezhetünk, amikkel leverhetjük az ellenséges seregeket (nagyon jó stratégiai rész), illetve behatolhatunk a várakba, hogy elfoglaljuk azokat (nagyon jó akció rész). Később pedig még lovagi viadalokon is megmérettethetjük magunkat (nagyon jó… khmmm… lovagi párviadal rész :) Azonban, hogy arról is szó essék, miért csak hét pont az értékelés: grafikailag sajnos csak egy erős közepes megjelenítéssel van dolgunk, ráadásul szinte semmit nem tesz hozzá az új feldolgozás az őshöz. Ez mondjuk engem nem nagyon zavar, tetszik így is… és ha jól vettem ki Martin szavaiból, akkor neki is. De ahogy ő is mondta: *lehetett volna több is*. Jóval több…

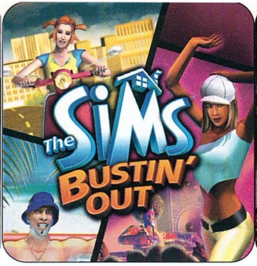


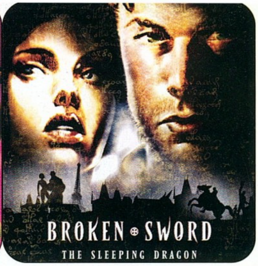
MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont









PUYO POP FEVER

Ezzel a fura címmel már találkozhattatok az előző számban is egy egész oldalon, de akkor még csak a PS2 verziót tudtuk letesztelni. Bár sokaknak nem mondhat semmit ez a játék, én szomorú lettem volna (vagy inkább mégsem, mert akkor PS2-re szerváltam volna be :), ha nem adják ki X-re, mivel elég jópofa kis logikai stuffról van szó. Aki szereti a Tetris, Bust'a Move jellegű alkotásokat, az most sem fog csalódni! A SEGA által forgalmazott Sonic Team fejlesztés ugyanis pont azt a réteget célozta meg, amelyik él-hal ezért a stílusért. Aranyos kis szereplők közül válogathatunk, majd irány a móka... gép ellen, vagy ismerős ellen. A színes kis bogyókat úgy kell elhelyezni, hogy egymás mellé hasonló színűek kerüljenek, ezzel eltűntetjük őket. Amennyiben több sort is megszüntetünk, avagy kombinálgatunk kicsit, az ellenfél helyzetét is meg-



nehezítjük (kap egy nagyon kellemetlen „soremelést" a pofájába :) amellett, hogy a saját pályánkat tisztogatjuk. A zene olyan, amilyen szokott lenni az ehhez hasonló programoknál: nem hallgatnám külön, de a játékhoz tökéletesen illik. A grafika egyszerű, de pofás/aranyos... Igazából az egész progival semmi baj nincs, csak talán keveseket érdekel a mai világban egy ilyen erősen retro beütésű lightos játékocska. Azonban ismét Martin szavaival élve: *„Ez a játékszisztéma durvára ki van találva. Ha még 100 game jön ki vele a közeljövőben, az is mind ilyen jó lesz."*. Bocs a gondolatok lenyúlásáért, de ennél jobban nem is lehetne kifejezni a lényeget. A műfaj kedvelőinek ez a játék is kötelező!



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5pont

007: EVERYTHING OR NOTHING

Ezzel a játékkal kicsit gondban vagyok... Bár a szaksajtó agyon ajnározta, valamint az EA is nyomatja, illetve a 69-es Konzolban is megkapta a megtisztelteő 9 pontot, azért nekem valahogy mégsem kóser. Úgy vagyok vele, mint az új Splinter Cell résszel. *Nem vagyok oda érte.* Kezdve ott, hogy bár nem kifejezetten csúnya, azért szerintem az igazán szép grafikától is messze van a megjelenítése... főleg, hogy robbanásoknál még szaggatni is hajlamos. Azt elismerem, hogy jó a külső nézetes akció, meg hogy elég változatos feladataink vannak, amikben nem csak gyalog közlekedhetünk, hanem mindenféle járműbe is belepattanhatunk, de még akkor is azt mondom, hogy valami nem kóser. Tetszik a kooperatív mód. Ez az, ami igazán pozitív nálam. De a többi... Valamiért számomra süt róla az EA-ra jellemző profitorientált gondolkodás. Egyből beugrik róla a tavaly megjelent MOH, ami bár az egyik legjobban fogyó korong volt abban az időszakban minden konzolos platformra, de én mégis kikapcsoltam a gépet pár pálya után. Felfordult tőle a gyomrom. Az eladások azonban nem engem igazolnak. Tehát ne hallgass rám, amikor azt mondom, hogy



nem nyújtott nekem semmit. Amennyiben szereted az akciót, be fog jönni. A hangulata nem rossz, rengeteg lehetőséged lesz benne, a zenék pedig hozzák a Bondtól megszokott fílinget, ahogy már a bevezető videó is. Ne hallgass rám, amikor nyavalygok a szerintem kicsit egyszerű helyszínek miatt, ne hallgass rám, amikor azt mondom, az irányíthatóság (játszhatóság) nélkülözi az igazi profizmust. Ne hallgass rám, inkább próbáld ki a programot. Ha neked is azok a játékok tetszenek, mint a statisztikák számait adó vásárlóknak, akkor oda leszel érte. Amennyiben kicsit válogatósabb vagy, netalán finnyásabb, akkor talán hallgathatsz rám. Érdekesnek találtam az „érzékelést" szimuláló új célzási technikát, de ettől függetlenül sem vagyok oda érte. Egyszerű akciójáték, ami nem rossz, de érthetetlen számomra a szaksajtó nyújtotta magasztalás. De ez csak az én véleményem. Próbáld ki... Neked vajon tetszeni fog?



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

8.5pont

THE SIMS: BUSTIN' OUT

Érthetetlen a Sims sikere... nem tudnám megmagyarázni, miért vannak oda érte játékosok milliói. És ez most kivételesen nem fikázás az EA felé, mert a Sims azon ritka Elektronikus Arcok (nem kell teljesen hülyének hinni, csak én már az SMD-s időkben is így hívtam a céget) kiadványok közé tartozik, amik még nekem is tetszenek. Az okát azonban még mindig nem látom. Hiszen mit teszünk ebben a programban? Éljük mindennapos életünket. Ugyanúgy, ahogy a valóságban is. Kreálunk magunknak egy szereplőt, akit aztán az általunk irányított „rieliti sóba" helyezünk. Elmegyünk dolgozni, főzünk, takarítunk, ismerkedünk, udvarolunk, pihenünk. A korábban feltett kérdés megválaszolatlan marad, ám a tény: *rettentő jól szórakozunk közben.* A lehetőségek száma pedig végtelen. Munka előtt/után leülünk tévézni, zenét hallgatni (irgalmatlan black nóta



van a korong metál részében), olvasni... utazgatunk, nudizunk a természet lágy ölén, kerti partit rendezünk, berendezzük a lakásunkat, vagy napozunk a tengerparton. Mi kell még ennél több. A grafika tetszetős, de azért egy „jó"-nál nem több, igazi negatívum meg csak kettő van: nem tudjuk lejátszani továbbra sem a merevlemezen tárolt zenéinket, valamint rengeteg időt elvesz a valós életünkből. Miki áradozott róla a 68-as Konzolban... most én áradozom. Érdemes kipróbálnia annak is, aki idegenkedik tőle. Imádom... a kis leszbikus párom pedig remekül eléldegél a közös lakásban, amit berendeztem magunknak. *„Get a life!!"*



MÁS VERZIÓ: GBA, GC, NG, PS2

9.5pont

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Biztosan vannak rengetegen, akik szeretik az igazi kalandjátékokat. Nekik igen tetszetős névnek számíthat a Broken Sword, hiszen a sorozat már két részt megélt a Sony egyes gépén. Ezeknek a fogadtatása pedig elég pozitív volt. Jópofa feladatok, nagyon szépen megrajzolt (rajzfilmszerű) grafika jellemezte az említett előzményeket. Bár a második rész története nem volt igazi folytatás, az alvó sárkány most megint az első rész sztorijának szálait hosszabbítja. A templomos rend gonosztevői visszatértek, ismét velük gyűlik meg a bajunk. Egyetlen bajom a korábbi részekkel az volt, hogy néha hihetetlenül nehéz feladataink voltak, amiknek megoldására sokszor nem is jöhettünk rá végigjátszási segítség nélkül. Szerencsére ezen most kicsit változtattak. A logikai fejtörők valóban logikusak lettek, így többnyire maximum fél órákat kell vakarni a fejünket ahhoz, hogy rájöjjünk a dolgok nyitjára, és nem kell egy egész estét végiganyáznunk a megoldás előtt. :) A grafika is rendesen át lett dolgozva. Őszintén szólva, amikor először megláttam a készülő já-



tékból kiszedett promóciós képeket, eléggé elszomorodtam, mert úgy gondoltam, ezzel a megjelenítéssel már nem marad meg nekünk a BS jellegzetes íze. De szerencsére kellemesen kellett csalódnom, mivel a megjelenítés ismételten ragyogó lett, még ha nem is viseli az előzmények stílusjegyeit. Egy nagyon hangulatos, kellemes zenékkel ellátott, profi és vérbeli kalandjátékkal van dolgunk továbbra is. Az irányítás nagyon jól el lett találva (a képernyőn láthatjuk mindig, melyik gombbal mit művelhetünk), ahogy minden más is. Nyugodtan merem ajánlani mindenkinek, aki kedveli a stílust, vagy néha jól esne számára egy gondolkodósabb stuff a sok öldöklés mellett. A Leltár abszolút győztese, nem is vitás!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

9.5pont

WILD WILD WEST!

Nem áll szándékomban cáfolni egyetlen kollégám által tett kijelentést sem, főleg ha hozzám nagyon közel álló személyről van szó, ám nem is olyan rég mégis igen magasra húztam a szemöldököm, mikor – bár nem a lap hasábjain – egy felettébb érdekes megnyilatkozásba botlottam. Stil kollégám amúgy ízes, átgondolt online Killzone tesztjének bevezetője késztetett némi gondolkodásra, mert szerinte „igazán zseniális, letehetetlen FPS" még nem jelent meg Playstation 2 platformra. Igazából nem csak azért teszek észrevételt, mert „igazán zseniális, letehetetlen FPS"-nek tartom a Free Radical által formába öntött TimeSplitters második epizódját, hanem mert – aki játszott vele tudhatja, hogy az – tartalmaz egy a Vadnyugaton játszódó rövid pályaszakaszt, amely igazi mocskos, piától és lőporszagtól bűzlő hangulata révén anno felkorbácsolta a „kávbojos'" játékok iránti érdeklődésemet. Aztán jöttek ugyebár nagy ígérgetések és óriási csalódások – gondolok itt ugyebár a Red Dead Revolver kálváriájára –, szerencsére viszont a Rockstar tudja mitől döglik a légy és felkarolta a projectet. Időközben hírt kaptunk a misztikus hangvételű, az előbbinél nem kevésbé izgalmasnak ígérkező, multiplatform Darkwatch: Curse of the West-ről is, csak hogy a témabeli böjt után legyen miből csemegéznünk. A várakozás ennek megfelelően a tetőfokára hág, mert elviekben már bármikor a kezünkben lehet a RDR, aztán jöhet majd a Curse, bemelegítésnek viszont addig is itt van a konzolok világában még nem sokat bizonyított *Human Head Studios* sajátszemszögű lövöldéje, a **Dead Man's Hand**. Más verzió jelenleg nincs, legalábbis konzolos téren, PC-n viszont megjelent a game. Érdekes, hogy a srácok elérhetővé tették egy letölthető, időkorlátos demo formájában a full verziót, teszem hozzá ismerve a crackerek „áldásos" tevékenységét, ez az időkorlát mostanra minden bizonnyal cirka úgy egy oldalára fordított nyolcasnak felel meg. Kiadói szemszögből nézve nem tartom hát jó ötletnek a megoldást, de ez szerencsére nem a mi gondunk...





ÉN, A ROSSZ ÉS A CSÚF

El Tejón – azaz mi magunk, a játék bárgyú történetének főszereplője – egy könnyfakasztó árulás részese. Oké, nem mondhatjuk igazán jó gyereknek őt magát sem, no de a Kilencek Társaságát, akik ki akarják hagyni őt az igazán nagy buliból aztán meg végképpen nem! Persze a srácok tisztában vannak vele, hogy Mr. Tejón nem fogja jó néven venni, ha rájön, hogy az ígéret földjén neki tényleg csak ígéret fog jutni, arany és dicsőség semmiképp, ezért még idejekorán az életére törnek. Úgy gondolják, hogy egy a sivatag kellős közepén lévő hűvös börtönben sem fogja sokáig húzni az immár magányos, bosszúra szomjazó farkas, valaki majdcsak elteszi őt láb alól. Még mielőtt nagyon bepárásodik a szemetek elárulom, hogy a „csavaros" történet kiötlői gondoskodtak főhősünk kivégzésének úgymond elbaltázásáról: persze nagy szükség is volt rá, hisz most nem bújhatnánk izzadtságtól és whiskey-től bűzlő, borostás barátunk bőrébe, hogy bosszút esküdjünk az elszenvedett sérelmekért.

KABOOOM!!!

Remélem nem mutatkozik igény az irányítás leírásának részletezésére, hisz ez „csak" egy FPS, mint azt később többször említem is majd, MOH nyomvonalon. Mit jelent ez a Dead Man's Hand nyelvezetére fordítva? Lőni kell mindenre, mint az őrült, de nem csak élőre, hanem szó szerint élettelenre is! Pontosabban lőni kellene, mert az esetek döntő többségében nagyon nem sikerül a célzás, ha a játékot közepesen nehéz, vagy nehéz fokozaton nyúzzuk. Oks, adjuk alább az igényeinket, hisz majd csak beletanulunk, gondolhatjuk magunkban. Hát ez nem igaz: a nehézségi fokozatot csökkentve olyan mértékű célzás-rásegítéssel találjuk szemben magunkat, amelyet a PC-s kollégáknak teljesen érthetően nem mutogatnánk büszkén... :(Hihetetlen, de ez esetben az ellenféltől akár több centire is elfordított célkereszt tüzeléskor szinte ráugrik szerencsétlenre, esélyt sem adva az amúgy sem topon lévő AI-vel megáldott, vagy inkább megvert áldozatjelöltünknek. Egyszerűen nevetséges amúgy, amikor gyors egymásutánban többször a gonosztevő mellé lő az ember, szó szerint körberajzolva a kontúrvonalait, az meg közben csak áll mozdulatlanul, mint egy bal... na... szóval balfék, majd pedig Ő is mellélő... MI EZ, BURLESZK?! Gyerekek, azért mégiscsak 2004-et írunk!

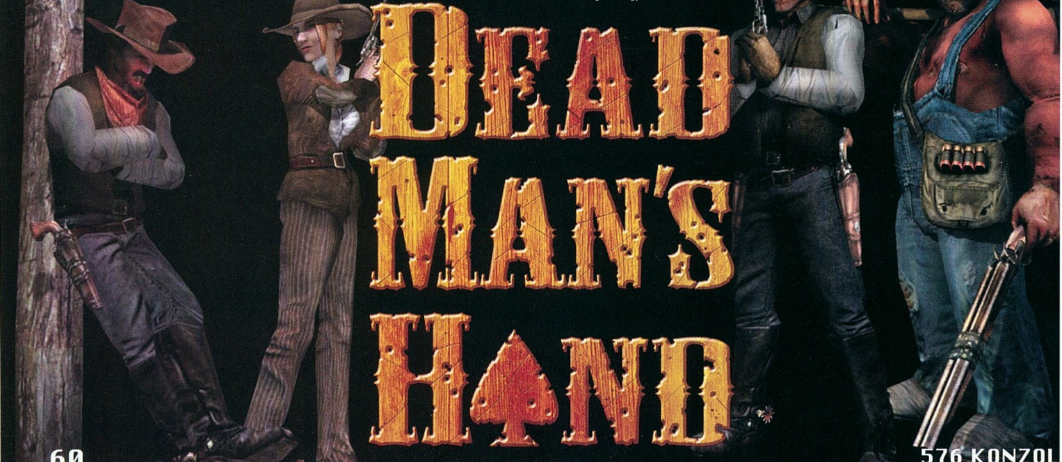


Visszatérve a MOH gondolatmenetre megemlítendő, hogy a kép közepén fel-feltűnik egy indikátor, mely azt jelzi, hogy éppen melyik irányból küldik ránk az ólomesőt. Láthatunk még energiaszint-mérőt, pontszámlálót (minden szétlőtt tárgyért, ellenfélért jár egy kis jutalom), illetve van még egy „tüzeléserősség jelző". Ez mondjuk érdekes momentum, az egyes ötletes elnevezésű fegyverek – coltok, shotgunok, pisztolyok, géppuskafészkek – különféle tűzerővel bírnak, amely tényező nem csak kizárólag magának a lőfegyver típusának, fajtájának, hanem a tüzelési sebességünknek is a függvénye. A testbe csapódó lövedékek hatásfokát, azon belül is a pszichikai hatást mint tudjuk a valóságban is megsokszorozza ugyebár, ha lehetőleg minél rövidebb időintervallumon belül, minél kisebb szórással érnek célba találataink! Jó ötlet, dicséretes.

A küldetések során egyébként lineárisan haladunk előre a menet közben is állítható nehézségi szintű terepszakaszokon – börtönön, szellemvárosokon, bányákon, erdőkön, hegyvidékeken –, melyhez a kor közlekedési eszközét, a lovakat is igénybe lehet, sőt kell majd venni (like elephant – MOHRS). Jó persze, egy western játékban alapvető, hogy legyen paci, de azért megmosolyogtatott a zötykölődés a négylábúakon, már csak azért is, mert életemben nem lovagoltam, legalábbis lovon nem. (Még mielőtt egy esetleges Kék Osztriga-beli ténykedésemre asszociálnátok, hamarjában hozzáteszem, hogy szamáron és tehénen már ültem. Na elég a magyarázkodásból! :)

Az objektívák nagyon egysíkúak, a cél minden esetben, hogy a kilenc főellenséghez elverekedjük magunkat, menet közben lehetőség szerint minél több pontot bezsebelve. Twins, Tracker, Gambler, Muscle, Brains, Boss, Preacher, Gunslinger Urakhoz történő menetelésünk közben elsőre barátságosnak tűnő indiánokat is le kell zúzni, de sokkal több tehenészfiú lesz az, akit hűvösre kell majd tenni. Ez valamennyire megkíméli majd a mimózák lelkét a szörnyű felismeréstől, hogy virtuálisan hozzájárultak egy népcsoport kihalásához... A rongálható terepeket egyébként ügyesen fel lehet használni az ellenségek likvidálására, a robbanó lőporos hordók testre gyakorolt fizikai hatásait például nem viselik valami jól támadóink, hasonlóképpen, mint a platformok leszakadását sem. Külön pont jár a pontos fejlövésekért, a kalapok átlövéséért (ez is

MINT HALOTTNAK A CSÓK







ismerős, nem?), ha pedig egyszerre több, egy vonalban lévő gazfickót segítünk át a túlvilágra, vagy több, egy vonalban elhelyezkedő tárgyat zúzunk elemeire, akkor az a pontozás szempontjából kiemelt jelentősséggel bír. Mivel mi is nyelünk ólmot rendesen, így nem árt menet közben összeszedni az általam csak sokásásos FPS betegségként diagnosztizált elsősegély csomagok hegyeit. Lőszernek sem leszünk híján, de a nehezebb fokozaton azért nem árt takarékoskodni, mert a hatlövetű is kizárólag csak addig szól újra, amíg van mit kilövellnie. Vannak kis mellékjátékok is az egyes missziókat összekötő pókerpartik formájában, melyeknek a révén – természetesen az eredményességünktől függően – már induláskor bőven szert tehetünk munícióra.

TEQUILLLLLAAAA!

A hosszú, menüből elősettenkedő bemutató nagyjából mindent elárul a játékról. MOH, vadnyugati környezetben. Nagyon sirály (ne tessék kinevetni, a jelző immár az Értelmező szótár részét képzi, mint szleng) lenne… ha mindezt nem olyan gépen látnánk futni, amely már meghajtott egy HALO-t, amely kiszolgált már egy O.TO.GI-t, vagy épp egy Jet Set Radio Future-t. Az egyetlen kapaszkodót jelentené talán egy az átlag felett magasló, példamutatóan stílusos, szépen kivitelezett prezentáció. Mintegy mentőövként funkcionálna; gyógyír lenne, mely enyhítené a lineáris, bárgyú történet blődsége, a féktelen szitkozódásokra buzdító mértékben elcseszett, a hangulatot egyúttal porig alázó irányítási nehézségek keltette kínokat. És nem. A kód jobban szaggatja az animációt, mint egy csont profi kukta a galuskát, pedig nagyfelbontású textúráknak, bump-mapping alkalmazásának, igazán látványos por-köd és fényeffekteknek nyomát sem lehet lelni. Külön kiemelném az égboltnak nevezett – nem szokásom ilyen szinten lehúzni valamit – undormányt, évek óta nem volt szerencsém hasonlóhoz. Egyszerűen botrány! A táj távolban felsejlő elemei érthetetlen módon szürkések, sokszor köd jellegű effekttel kitakartak, pedig ezt a látótávolság aztán nem igazán indokolja. Csakúgy, mint ahogy azt sem, hogy nem egy esetben hirtelen csak úgy maguktól „beugranak” a képbe különböző távoli tárgyak, tájrészletek. Idejétmúlt technológia, Unreal motor ide vagy oda, ez harmatgyenge teljesítmény. A karakterek kidolgozottságába tudok talán a legkevésbé belekötni, egész tűrhetően néznek ki, nem hiperrészletesen modellezettek, de kellő mértékben kidolgozottak. A mozgásuk megint csak az „okés” kategóriába tartozik, az animációjukat úgymond rendben találtam. Különösen imponáló az elfuserált grafikai oldalt erősen támogató Karma physics-engine nyújtotta vizuális felüdülés, amely leginkább a terep nagyfokú – pontok begyűjtéséért való – rongálhatóságában, a tárgyak helyzetének változtathatóságában, az ellenfelek testének rongybabaként való viselkedésében ölt testet (gondolok itt például a vetődésekre, összecsuklásokra, ugrálásokra). Az átvezető, rajzolt animációk tetszetősek, de ez sem menti túlzottan a helyzetet: közzzzepeeees!

Hangok. No, itt megint vissza kell fognom magam, mert finoman szólva sem vagyok velük száz százalékig elégedett. Nem mondom, hogy rosszak, de igazából valahogy még sincsenek a helyükön. A fegyverek hangja egyáltalán nem győzött meg, a robbanások is lehetnének erőteljesebbek, a zajok, zörejek döntő többségükben megint csak erőtlenek. A zenei oldal… háááát, mit ne mondjak, nem mindig az az igazi, vérpezsdítő, pörgős akciókhoz, western-feelinghez illő, de szerencsére nem Ennio Moricone-féle zenei orgiát vártam el a progitól. A közepes és a jó között lavírozik valahol. Értékeljük jónak, egye meg a fene.

BEMELEGÍTÉS

Hát, őszintén szólva – ha kis túlzással is, de állíthatom, hogy – a bevezetőben említett TimeSplitters 2 egyetlen pályáját nagyságrendileg jobbnak, ötletekben gazdagabbnak tartom, mint a Human Head Studios játékának egészét egyben nézve. Nem akartam hinni Martinnak és végül is nem lett igaza, de nagyon közel járt az igazsághoz: az Unreal motor hajtotta, a Dobozból a masszív középesnél jobb vizuális minőséget kicsiholni nem tudó program (az égbolt például még egyszer hangsúlyozom: kifejezetten botrányos) mind játékmenetében, mind felépítésében, mind pedig kinézetében erősen emlékeztet a Medal of Honorban látottakra. A motorba integrált Karma fizikai motor az egyedüli, ami még úgy valamennyire okésan teljesíti a feladatát, mert egészen jól lehet rongálni a tájat, a berendezési tárgyakat és a mindenféle eszközöket, a karakterek összecsuklása, vetődése is már-már élethűnek tetszik. A zenék sem mindig állják meg a helyüket a kiélezett versenyben, de még a játék ezen aspektusa is inkább a jó irány felé mozdítja a mérleg serpenyőjét: a játékot az abszolúte közepes, kerek 5-ös ponttól is csak ez mentette meg, igaz nem sokkal, mindössze fél ponttal.

Van Xbox-Live! támogatás, bár fogalmam sincs, hogy mennyire lehet élvezetes egymás szitává való lyuggatása: majd talán ha EU tagok leszünk (a következő szám megjelenésétől számítva, ugyi? :) mi is feláldozhatjuk magunkat – és pénztárcánk tartalmának egy részét – az online élvezeteknek az oltárán. Amúgy nem is bánom különösebben, hogy nem kell bizonyítgatnom „nemlétező” célzási képességeimet az interneten, mert mint mondottam gyalázatosan elfuserált az irányítás. Igazi átmenet nincs, a gép könnyebb fokozaton túl észrevehetően segít rá a célkereszt megfelelő helyre való fókuszálására, nehezebben pedig szinte lehetetlen pontosan célba találni. Ez sajnos a hangulatot is taccsra teszi, szerencsénkre viszont nem kell nagy űrt kitöltenie a programnak. Kissé bosszús, amolyan „anyázós” bemelegítésnek éppen megfelel. A vadnyugati balhék interaktívvá tételének megreformálását nem is tőle vártam el, feladatát éppen ezért hibái ellenére is – mondjuk úgy: hozzávetőlegesen – teljesítette, előkészítette a terepet a várva-várt Rockstar-produktumnak. Remélem, hogy a soron következő lapszámban már egy nagyságrendileg jobb programról számolhatunk (vagyis számolhatok be, ugye Martin fater?!), a Red Dead Revolverről… Na, ne sírjunk nagyon, bemelegítésnek azért megteszi.

[Dae]
suffocation@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

A stuff betöltése után olyan finom kedvcsináló filmet játszik le a naiv játékosnak – shotgunos gyomorlövésekkel, pisztolypárbajokkal, lóról tüzelős részekkel –, hogy férfiember legyen a talpán, aki nem ragad azonnal kontrollert, hogy kiélje a benne lapuló Jesse James-t… Én is beleugrottam, aztán persze rájöttem, hogy ezt a játékot inkább nézni jó. A megvalósítás iszonyú primitív. Ha FPS mániákus vagy, tedd be a gyűjteménybe, egyébként ne erőltesd, mert csalódni fogsz…

DEAD MAN'S HAND

ATARI / HUMAN HEAD STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-8 Játékos
1 mentés 9 blokk, xbox-live, system link

✔ hiánypotló (nem sokáig), „tereprendező” az rdr előtt
✕ nehéz célozni - no de ennyire?

5.5 pont







Előre megmondom, most nem áradozni fogok. Aki folyamatosan olvas minket, az emlékszik, hogy eleget áradoztam már 2002 decemberében, amikor az addig még ismeretlennek számító *Ubi Soft Montreal* kezéből kikerült a **Splinter Cell** névre hallgató alkotás, ami azóta is a lopakodós akciójátékok trónján osztozik az addig megközelíthetetlennek tűnő MGS sorozattal. Mi sem bizonyítja igényességét jobban mint az, hogy az előbb említett riválís szülőatyja, Hideo Kojima is elismerően nyilatkozott róla... valamint rengeteg díjat be is zsebelt abban az évben. Számomra nagyszerű élményt nyújtott a tesztelése, mivel formabontó hozzáállásával egyszerűen lenyűgözött, ahogy rengeteg „kollégámat" is szerte a világon, szakmai, játékos körökben egyaránt.

A folytatást, a **Pandora Tomorrow**-t pedig már nem sokkal a debütálás után be is jelentették. Szkeptikus énem azonnal működésbe is lépett, és amikor megtudtam, hogy a következő részt egy-másfél év múlva már ki is fogják adni, kicsit elszontyolodtam. *Úgy tartom, egy igazi folytatáshoz idő kell.* Hagyományos (értsd: 2D-s) Megaman vagy Castlevania részeket ki lehet adni évente, mert azokon a javítás, változtatás nem vesz annyi időt igénybe... ráadásul hatalmas sztorit sem kell kitalálni hozzájuk. Azonban olyan neveknél, mint egy MGS, Splinter Cell, Resident Evil (mivé lett a második rész után ez a nagyszerű sorozat... mindenféle mellékág, használhatatlan folytatások... talán most a negyedik epizód méltó lesz végre a „Resident címhez"), vagy Silent Hill... szerintem szükség van időre az igazi fejlődéshez, munkához. Ez már elég lett volna számomra a kétkedés megszületéséhez, de ráadásul még arról is értesülhettünk, hogy a Pandora névvel ellátott lemezt már nem a Montreal készíti (a POP fejlesztése miatt), hanem két másik brigád – osztozva az egyjátékos, valamint az online opció megalkotásán. Ezen a ponton összedőlt valami bennem. A továbbiakban nem figyeltem a híreket, nem foglalkoztam a fejlesztéssel kapcsolatos történetekkel, új képekkel, filmekkel. Amikor pedig elérkezett hozzám a lemez, pont azt kaptam, amire számítottam. Legalábbis részben...

A VILÁG MEGHÓDÍTÁSA

Újabb rossz hír: Tom Clancy immáron nem segédkezett a program megírásakor. A történet talán nem is annyira lett jó, azonban nem tükrözné a valóságot, ha egyszerűen csak lehúznám, hiszen a közismert szerző nélkül is használható a sztori. Az illető hiánya azonban észlelhető. Viszont a kalandok/feladatok megoldása közben legalább elég sok helyszínen végigzarándokolhatunk. A teljesség igénye nélkül szerepel listánkon Párizs, Jeruzsálem, vagy a mesét lezáró Los Angeles. Célunk továbbra is a szervezett terrorizmus elleni harc, az ártatlanok védelmezése, kiszabadítása, valamint a bűnözők rács mögé juttatása – drasztikusabb esetben likvidálása. Mert Sam Fisher bőrébe bújva egyek leszünk a sok név nélkül harcoló kém/különleges katona közül, akikért lebukás, rosszabb esetben halál bekövetkezésekor még maga a kormány sem vállal felelőséget. Nem tudnak róla, nem számít az élete. Magányos harcos, aki az elveiért, eszméiért küzd.

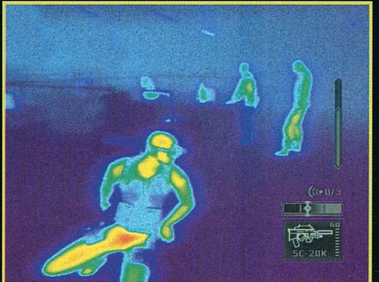
ROBBANTÁS, BEHATOLÁS, TÚSZEJTÉS

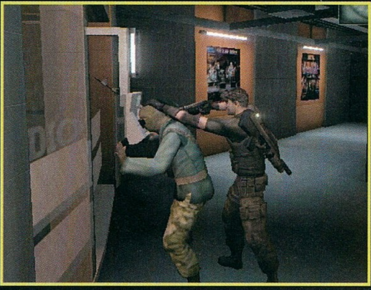
Ezek láthatók a kezdőfilmben, ami talán még jóval „barátságosabban" is festi le a terroristák viselkedését, mint ahogy az életben működik ez a dolog. Azonban azt hiszem, hogy a márciusban történt spanyolországi események tükrében mindenki realisztikusabban láthatja a törvényen kívül dolgozó különböző csoportok erőszakos munkáját – legyen az bármilyen emberjogi, szabadságharcos köntösbe bújtatva. A bevezető rövid, átlagos szépségű, nem valami sokat mondó, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy az első részt sem a videókért szerettük (akkor is elnyomtam a legtöbbet, meg most is). A menüben lehetőségünk van megtekinteni a készítők listáját, valamint belépni az egyjátékos, illetve a többjátékos mód opcióiba.

Először ugorjunk neki a normál, egyedüli történetnek. Sok lehetőség nem vár ránk: megint megnézhetjük a kezdőfilmet, vagy a Start Game felirat alatt kialakíthatunk magunknak egy profilt (ezzel együtt konfigurálhatunk is – invert y axis, rezgés, satöbbi), illetve elkezdhetjük a mókát (vagy betölthetünk egy régebbi mentést). Én most az új játék indítására szavaznék, adja hát meg mindenki a neki tetsző nevet, majd csapjunk a lecsóba.

MINDEN KEZDET NEHÉZ...

...de azért annyira nem, hogy például az első rész esetében emberek tucatjai már ott elakadjanak, ahol a lent, fent, balra és jobbra elhelyezett lámpákra kellett ránézni. Márpedig ez történt. Ezért most mialatt az első tapasztalatokat leírom nektek, egyben átsegítelek benneteket a gyakorló részen, hogy azután könnyebben menjen majd az akció a későbbiekben. A vízben magunkhoz térve láthatjuk, hogy a vizuális körítés mit sem változott. A kamera hátulról követ minket, miközben Sam irányítása alatt teljes 3D-s szabadságban közlekedhetünk. A víz hullámzik, a nap sárgás fénye már nem elég a tökéletes látáshoz, ezért lámpák égnek mindenhol. Miután kigyönyörködtük magunkat az annyira tényleg nem impozáns környezetben, az ugrás gomb (Y) segítségével kapaszkodjunk fel a stégre, majd nyomjuk felfelé a mozgásunkat koordináló bal analóg kart (ha gyengébben toljuk előre séta közben, akkor csak lassan lopakodunk, ha erősebben, akkor pedig futunk). A kamerát a jobb karral tudjuk nekünk megfelelőn irányítani, így tulajdonképpen mindig azt láthatjuk, amit szeretnénk. A képernyőn van pár információ, ezeket már most megosztanám veletek. Jobb oldalon legfelül az életerőcsíkotok látszik, alatta a vízszintes csík azt mutatja, mennyire vagyunk észrevétlenek, a többi (pisztoly, meg töltény) pedig önmagáért beszél. Szaladjunk a stég végébe, ahol a létrához érve már csak fel kell másznunk, a kötélre ugorva pedig le kell csúsznunk. A képernyő jobboldalán villog egy boríték: ez azt jelzi, hogy új információhoz jutottunk. Az ilyen jellegű dolgokat (térképek, kódok, küldetés sikeréhez elsődleges fontosságú üzenetek) a Back lenyomásával tekinthetitek meg. A Start a játék menüjét hozza elő. Menteni külön nem lehet, de minden fontosabb résznél automatán ment a gép, szóval ezzel sem kell foglalkozni. Most nézz körbe! Fölötted láthatsz egy vízszintesen fekvő rudat, ami átnyúlik egészen a szomszédos házig. Ismét felugrás, automatikus megkapaszkodás, majd lehet átmászni (kapaszkodás közben is tudod használni fegyvered az X segítségével, de erre itt még nem lesz szükség). A kerítés előtt nyomj egy újabb Y-t, így felhúzod a lábad is, hogy sikeresen átérj. Ha megérkeztél a fadeszkák fölé, csak a B-t kell használni a földet éréshez. Át jobbra, a ajtónál nyomj A-t, így válogathatsz az ajtónyitás, valamint az optikai kábellel való bekémlelés között. Érdemes mindig bekukkantani először, mert a







későbbiekben sokszor kellemetlen meglepetés érhet, ha ajtóstul rontasz be valahova. A következő átjárónál már a zárnyitó használatával is megismerkedhetsz. Itt használat közben tekergesd a bal analóg kart, amikor pedig rezeg az irányító, tartsd ott a kart. Pár ehhez hasonló cselekmény után megoldottad a zárt ajtó problémáját. Rúdon fel, a bal hátsó sarokban (földön) álló szellőzőn le. Lépcsőn le, el a kert végébe, ahol a B-vel előhozható guggolás igénybevételével átsétálhatsz a terasz alatt. Megint lépcső (fel, majd le), azután a kerítéshez lapulva (bal analóg kar benyomása) át a túloldalra, ahol ott az első őr. Még mindig a palánkhoz lapulva hajoljunk ki, és az A-val vetődjünk át a túloldalra. Ismételt kar nyomással elválunk a faltól... oda kell lopózni az üldögélő katona mögé, majd hátulról el kell kapni (A) és le kell ütni (R). Tovább előre, de kapcsoljuk be a hőérzékelő szemüveget (jobb iránynyíl), hogy az aknákat észrevéve átosonjunk a terasz alatt. Jobbra el, a láda mellett megint aknák, ezeket elég kilőni is (X a fegyver elővétele, R a lövés, az L lenyomásával infrás keresővel is célozhatunk, ami pontosabb találatot jelent, az A-val újratölthetünk), majd be az út végén lévő kis sikátorba. Ugorjunk neki az egyik falnak, majd az ugrás újbóli lenyomásával álljunk terpeszbe. Most pedig jobbra, vagy balra dőléssel és utána ugrással feljuthatunk az emeletre.



Tulajdonképpen ennyi a bevezetés, innentől már az akció következik. Lámpák kilövése, őrök elnémítása, meg hasonlók. Amiket még megtehetünk az irányítás terén, azok a következők: fekete gomb – fütyülés (ha magadra akarod vonni a figyelmet), fehér gomb – felszerelés, bal iránynyíl – éjjellátó készülék. Természetesen ha valakit megölünk/leütünk, akkor azt el is kell rejteni valami sötét helyre (A-val kaphatjuk a hátunkra), mert különben elég esélyesek leszünk a lebukásra, amennyiben észreveszi azt egy őr.



MULTIPLAYER PARTI

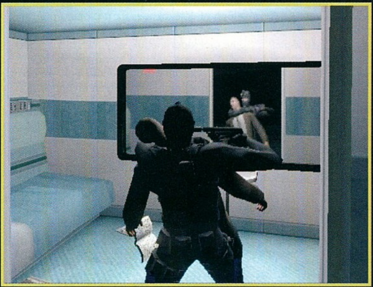
Lehet több gépet összekötni, vagy online játszani. Mindkét lehetőség elég izgató, ráadásul elég használhatók is – sőt, kifejezetten élvezetesek lettek! Amennyiben többen nekiülünk akciózni, választhatunk két „kaszt" közül. Vagy a kommandósokkal leszünk, vagy pedig a kémekkel. Előbbiek feladata a kémek behatolásának megakadályozása bizonyos helyszínekre, valamint annak hátráltatása, hogy bizonyos tárgyakat megszerezzenek. Természetesen meg is ölhetik a behatolókat... vagyis kifejezetten az a céljuk. Mindezt pedig – dobpergés, tadddadddaddaaammmm! – *belső nézetből tehetik*, mint valami jobbfajta kis FPS-ben! Használható még a lőfegyverek mellett gránát, akna is. Csak a nagyobb pusztítás kedvéért. :) A kémekkel ezzel szemben a normál játékhoz hasonlón külső nézetben közlekedhetünk. Itt is a csendes bejutás, halk likvidálás a cél, valamint az akrobatikus mozgás megfelelő használata. A Multiplayer menüben egyébként remek kis tréningek vannak arra, hogy mindent betanulj, sőt, még a többes akcióknak otthont adó pályákat is körbejárhatod.

MARTIN BELESZÓL!

Betöltöttem a játékot, majd jól rácsodálkoztam a grafikára, ami ott, a kezdő helyszínen, azzal a naplementével, meg a narancsszínű vízzel csodálatos. Aztán megmozdultam emberemmel, és beröhögtem, mert véleményem szerint Sam animációja botrány sz*r. (Bocs Fiam.) Én így, single-ben 8-nál többet nem adnék neki, a multiplayer rész viszont nagyon kellett, ezt nyüstöltük is egy ideig, és olyannyira rákattantam, hogy én simán adnék neki 9 pontot is. Így vagy úgy, ezt érdemes megvenni!

SPLINTER CELL MÁSFÉL

A figyelmesebbek már rájöhettek, nem sok dolog változott az első rész óta. A grafika maradt a régi, ami most már talán kicsit kevesebb csodálatot érdemel, mint másfél évvel ezelőtt. Főleg, hogy az árnyékok még mindig kockásak kicsit, a mozgás pedig néha darabos. Martin szerint ráadásul a főszereplő mozgatása elég gyenge, „PS1-es színvonalon van", de ezzel én mondjuk nem értek egyet, szerintem ezen a téren nem nagyon van gond (bocs Fater). Ami még szabad szemmel is észrevehető: **a belső nézetes kommandózás közben eléggé lassú a képfrissítés, ha gyorsan fordulunk**. Márpedig ez elég nagy probléma, amikor a gyorsan futkározó kémeket kell eltalálni az online lövöldözés alatt. Ezt még lehetett volna finomítani. Amúgy okés a grafika, a vonaton élvezet végigrohanni/kapaszkodni, a dús aljnövényzetben tiszta dzsungelharc érzésünk lehet, meg amúgy is vannak nagyon kellemes helyszínek. Csak egyszerűen nem lett fejlesztve a megjelenítés, pedig joggal elvárhattuk volna a finomításokat. A játszhatósággal továbbra sincs semmi gond, talán kicsit kevesellтem az új mozgási lehetőségeket, de igazából már az első rész is remek volt ezen a téren, tehát ezt nem számolom hibának. A szavatosságra az online mód a garancia, tehát ezt is ki lehet pipálni. Ráadásul pár missziót több irányból is teljesíthetünk (például a már említett, nagyszerű vonatos küldetés, amivel nem bír betelni az ember... Chase The Express rulez), így többször is neki lehet ülni a végigjátszásnak. A hangok, zenék szintén rendben vannak, Sam mély dörmögését pedig újra Michael Ironside produkálja, ami továbbra is örömöt jelent számunkra. A hangulat eléggé ott van még mindig, köszönhető ez a mesterséges intelligenciának (ami már az első epizódban is ütött), az egészen ötletes küldetéseknek, valamint a remek többjátékos módnak. A terroristák lámpával keresgélnek minket, közben úgy ordítoznak, hogy tisztába kerülünk, sokan miért adják meg önként magukat, mikor egy SWAT-os rájuk förmed... De hajlamosak még úgy is beöltözni riasztás után, hogy csak fejtalálattal dolgozva tudunk majd érvényesülni. A lámpákra visszatérve pedig két dolog: 1. Még mindig élvezetes kilőni a fényforrásokat, majd a sötétben hátulról elkapni a megvakult katonákat. 2. Iszonyatosan jól néz ki a kommandósok bőrébe bújva (multi) használni a fegyverre erősített lámpát. Szóval, mint azt láthatjátok, ez még mindig egy remek játék. De **nem második rész, hanem egy küldetéslemez, online játékkal megspékelve**! Ami így is ott van a legjobbak között, de most nem hozott csodát, vagy meglepetést, mint korábban. Abban biztos vagyok, hogy ennél jobb lopakodós akciójáték még egy-két évig nem is fog kijönni, talán csak az MGS3 Snake Eater tudja majd lekörözni, de az sem biztos. Azonban én jobban örültem volna egy tényleges második résznek, amin elméletileg már dolgozik a Montreal. Viszont kezdem azt meglátni az UBI-ban, mint amit már régóta tapasztalhatunk az EA esetében. Ami sikeres, az sorozat lesz: évente, másfél évente újabb egy résszel, kevés újítással. R6, Ghost Recon, Prince, Splinter... mind erre az útra tért. És ez nem jó. A „nyolcésfél" ennek szól, meg a hiányosságoknak. Bár a legtöbb neves magazin 9 felett értékelte, én nem fogadom el így ezt a „folytatást". Mert folytatás, vagy második rész a Toca 2. De nem *ez*. Azonban nem kell félni így sem, bátran beszerezhető korongról van szó, hiszen már az első rész megelőzte a korát, formabontóvá vált.



Negatívumait az jelképezi, hogy most „csak" ennyit kapott, és nem érdemelte ki a tőle várható újabb 10 pontot. Azt tartogatom akkor továbbra is a harmadik részre... hátha az majd megérdemli.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC, PS2, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
1 mentés 468 blokk, link támogatás
xbox-live, dd 5.1, headset

✔ ez még mindig az sc új küldetésekkel, online játék
✕ ez még mindig az sc új küldetésekkel

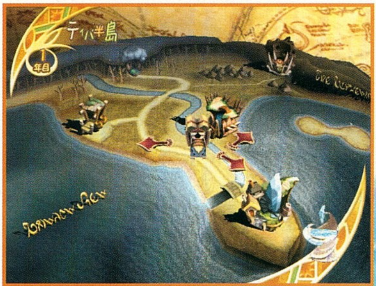
8.5 pont

NEM KRISTÁLYTISZTÁN, DE FINAL FANTASY!

Többek között abból is látszik, milyen gyorsan telik az idő, hogy lassan már tíz éve annak, hogy a Nintendo és a Square összerúgta a port, és a két nagy cég „szakított” egymással. Az okokat mindenki tudja: a Nintendo túlságosan is bele akart szólni a Square fejlesztésekbe, a viták és a hosszú huzavonák pedig végül odáig vezettek, hogy a felek elég rossz szájízzel léptek ki az egyébként jól működő munkakapcsolatból. A Square fejlesztések átteleportálódtak Playstationre, és látva a hatalmas sikereket szerintem a Nintendo fejesi a mai napig is szívhatják a fogukat az *orbitális baklövés* miatt. A világ viszont az eltelt idő óta jócskán megváltozott, a SEGA példának okáért behalt, és én sem gondoltam volna ’98 tavaszán, amikor először került a kezeim közé egy amerikai Final Fantasy 7 diszk szett, hogy 2004 nyarán már a fiam egyéves születésnapját fogjuk ünnepelni. Szóval a világ megváltozott, ki-ki döntse el, hogy jó, vagy rossz irányba, most viszont ott tartunk, hogy leírhatom: végre valahára a tékozló fiú, a Square hazatért és újra játszhatunk Nintendo konzolon Final Fantasy játékkal – de mégsem írom, mert nem akarok senkit megvezetni. Hiszen a hosszú kihagyás után nem a Crystal Chronicles az első FF játék Nintendo gépen, mivel már korábban megjelent GB Advance-re a FF Tactics remake-je, ráadásul a Kristály Krónikák nem is echte Square játék, hanem Square-Enix produktum. Ettől persze még kaphattunk volna egy hagyományos FF játékot, de a Crystal Chronicles mégsem lett a szó teljes értelmébe vett tradicionális Final Fantasy game. Nem tagja a régóta futó sorozatnak, a stuff több szempontból is különbözik a már megszokott Final Fantasy játékoktól, és ami talán a legfontosabb, hogy az anyag kifejezetten csak akkor mutatja meg a mélységeit, és a komplexitását, ha egyszerre többen játszanak vele. Persze lehet egyedül is nyomatni, és úgy sem egy utolsó darab, de valóban élvezni, megérteni a készítők elképzeléseit csak akkor fogjuk, ha hárman-négyen összeülünk, és így indítjuk útjára a karavánunkat.

A másik dolog, ami igencsak meglepett és jócskán szíven ütött, hogy a játék nagyon sokat vesztett szerepjáték mivoltából – sőt, ha objektíven szemléljük az összetevőit, talán nem is nevezhetjük szerepjátéknak, vagy ha mindenképp a RPG-k korlátjai közé szeretnénk begyömöszölni, akkor csak, mint egy igen komplex hach’n’slash cuccként állna meg a helyét. De talán ez a megfogalmazás sem fedi teljesen a valóságot, úgyhogy vessük is el gyorsan… Nem akarok túlságosan belemenni a definiálgatásába, de ha mindenképp kategorizálnom kellene, akkor inkább az akció-kaland játékok polcára tenném fel, méghozzá a nagyon szerepjáték beütéssel rendelkező darabok közé. Nagyjából úgy a Zeldák alá…

Annak ellenére, hogy az előzetesen közzétett storyboard nagyon felkeltette az ember érdeklődését, nekem is izgatta a fantáziámat a mérgező atmoszférájú világ rejtélye, így több napi játék és a főellenségig való eljutás után egy kicsit *ellaposodni látszik a történet*. Nem arról van szó, hogy a CC nem köti le az embert, de valahogy a sztorinak most nincs akkora jelentősége, mint mondjuk az általam leginkább favorizált FF7-ben, de ugyanúgy megemlíthetném a 8-at, vagy a 6-ot is. Igazán a történet inkább csak a háttérből figyel ránk, mintsem, hogy a középpontban helyezkedne el – nincsenek benne akkora fordulatok, és bizony vannak zavaros részei is, amik logikátlanságai már a játék elején kibuknak.



Hogy megértsétek, merüljünk el egy kicsit a CC világának történetében. A világ, ahol a CC játszódik, egy teljesen új helyszín, és ahogy már megszokhattuk, csak nyomokban kapcsolódik az előző FF játékokhoz. Ez a planéta már túl van egy nagy világégésen, amit, mint azt a játékból kideríthetjük, egy meteor becsapódása okozott, jobban mondva a meteorral együtt érkezett parazita élőlények, de ez az elején még nem látszik ilyen kristálytisztán. Akkor még csak azt tudjuk, hogy a bolygó atmoszférája hirtelen megváltozott, és az ott élők számára halálos, mérges gázzal telítődött. A váratlan esemény rengeteg lakos halálát okozta, szinte mindenki elpusztult a kórságban, de a túlélőknek véletlenül sikerült megtalálni a gáz ellenszerét, amit egyébként a játékban Miasmának hívnak, és speciális kristályok formájában leledzik. Ezek a kristályok nagyságuktól függően képesek akár egy teljes város, vagy falu köré is védőburkot vonni, és megvédeni az élet minden formáját a halálos Miasmától. De, hogy ne legyen a történet ilyen egyszerű hamar kiderült, hogy a kristályok ereje nem végtelen, minden évben újra és újra fel kell tölteni őket Myrrh vízzel, amit csak a speciális helyeken növő Myrrh fákról lehet begyűjteni. Ha ez nem történik meg, a kristály elveszíti erejét, a védőburok megszűnik, és az ott lakók mind meghalnak. Ennek elkerülése végett aztán minden település karavánokat indít, hogy ismeretlen, ez idáig felfedezetlen területeken kóborolva, dungeonök mélyén felkutassák a fákat, és begyűjtsék a Myrrh-t. A karaván tagjai pedig jól tudják, ha a küldetésük kudarcba fullad, otthon maradt szeretteiket már csak a ravatalozóban láthatják viszont. Természetesen mi is az egyik, ilyen Myrrh után vadászó karaván tagja leszünk, jobban mondva tagjai, mert a játék elején, egyjátékos módban lehetőségünk van akár nyolc karaktert is készíteni, és elmenteni a kártyánkra, akik között később a világtérképen válogathatunk.





A Crsytal Chronicles rendszere sok mindenben eltér a hagyományos szerepjátékokétól, és az előző FF részekéitől is, ezért következzen most egy szárazabb ismertető rész. Kezdjük talán a karavánunk összeállításával. A FFCC világában négy fajból válogathatunk, akik mind kinézetben mind pedig tulaj-









donságaikban eltérnek egymástól. Elsőként talán a Clavatokról essen szó, nekik van talán a legkiegyensúlyozottabb paramétereik, egyaránt jók harcban, védekezésben, és még a mágiához is értenek. Az apró termetű Lilitie-ek a közelharcban a leghatékonyabbak, erősek az offenzív tulajdonságaik, és igen jó fegyverforgatók. A játék egyetlen nem humanoid faja, a Yukesok, a hagyományos varázslóknak felelnek meg, nekik a leghalálosabb fegyverük a magas szintre fejlesztett mágiahasználat, és különböző spellek GYORS megidézése. Utoljára, de nem utolsósorban essen szó még a negyedik törzsről is: ők a Selkies-ek, akiknek legnagyobb erényük a gyorsaságuk és a mozgékonyságuk. A játék során fontos, hogy mind a négy fajból legyen a karavánunkban, mivel lesznek majd olyan pontok, mellékküldetések, vagy épp főellenségek, ahol jól jön majd egyik, vagy másik faj speciális tulajdonsága. Ezután, ahogy azt a szerepjátékoknál már megszokhattuk, egyéb külsőségekben megnyilvánuló dolgokat is megszabhatunk, de ami nagyon fontos, hogy próbáljuk meg a nyolc emberünket úgy variálni, hogy mind a nyolc foglalkozásból legyen legalább egy. Ez a játék alatt nagyon sokszor jól fog jönni: boltokat nyitathatunk ki, ráadásul az utazásunk során az otthon maradt családtagjainkkal is ápolnunk kell a kapcsolatot, aminél szintén fontos, hogy ki milyen kasztba tartozik. Szeretteinkkel a kapcsolatot a Moogle postásokon keresztül fogjuk tartani: ezek a kis szőrős élőlények leginkább a Mogokra hasonlítanak, piciny szárnyaikkal képesek repülni, és nem árt nekik a Miasma sem. Ők szállítják a leveleket a hozzátartozóinktól, és velük üzenhetünk nekik. Arra is lehetőségünk van, hogy a válaszlevelekhez egy-egy tárgyat csatoljunk, ha például halász családból származunk, érdemes halat haza küldeni, ezt remélem, mindenki vágja. A Moogle-okra egyébként is még visszatérünk.

Szabadon kóricálni csak a városokban, falvakban tudunk, ott ahol a központi kristály szűri a levegőt, itt egyébként sem sok dolgunk lesz: beszélgethetünk a helybéliekkel, vásárolhatunk, esetleg mellékküldetéseket vehetünk fel. Amennyiben elhagyjuk a településeket, a világtérképre kerülünk, ami merőben eltér a megszokottól. Odakint ugyanis nincs lehetőségünk a kalandozásra, adott útvonalakon belül, megszabott irányokba indíthatjuk csak el a karavánunkat az iránygombokkal. Gyakoriak ugyan utazás közben a közjátékok, de az irányítást jóformán csak akkor kapjuk vissza, ha egy újabb településhez, vagy egy felderítendő dungeonhöz érkezünk. Mivel nem találtam jobb magyar megfelelőt, a felderítendő pályarészeket dungeonöknek fogom hívni a továbbiakban is – ezek azok a „labirintusok” amiket nekünk kell felfedeznünk, bejárnunk. Ez lehet egy földalatti bánya, egy gombaerdő, vagy egy szimpla dimbes-dombos mezőféle is. Ha egyedül játszunk, az első dolgunk az legyen, hogy a kezünkben cipelt kelyhet, aminek a tetején egy kristálydarab csillog (ez véd meg minket a gyilkos gáztól) letegyük, és a segítőtársként állandóan velünk lévő Moogle-nek átpasszoljuk. Ő szolgálatkészen követ minket (csak néha panaszkodik, hogy most már fárad – de ne dőljünk be neki), és így nem csak a haladás gyorsabb, hanem a harc is. Mivel a küzdelmek valós időben történnek erre szükség is van, hiszen amint meglátunk egy ellenfelet előttünk, az nagy általánosságban nekünk is ront.

A dungeonökben istenigazából csak egyetlen dolgunk van: megtalálni a helyszín főellenségét és leverni azt, mivel ezek őrzik a Myrrh fákat, amikről a kelyhünkbe begyűjthetjük a Myrrh-t. A kehelybe három adag fér, ennyi szükséges ahhoz, hogy szülőfalunk, Tipa, még egy évig kihúzza. Miután megtöltöttük, a karaván visszatér Tipába, majd eltelik egy év, és jöhet az újabb utazás, újabb helyszínekre, újabb dungeonökbe. És ez így megy a játék végéig.

Szerintem nem árulok el nagy titkot, hogy az utolsó év végére megtaláljuk a mérgezés forrását, és, hogy egy hatalmas végső csatában végül sikerül legyőzni a Miasma gáz okozóját, és a történet, úgyahogy happy enddel végződik.



Visszatérve a dungeonökhöz, beszéljünk egy kicsit az irányításról, mert ez az (többek között), ami teljesen újszerű. Ami talán a legfontosabb, a Command Listünk. Ezt a bal felső sarokban találjuk, és az egyes parancsok között a két blokkal tudunk váltani, természetesen valós időben. A listában alapban csak a *védekezés* és a *támadás* parancsot találjuk: a mikor *Attack*on van, akkor a kézifegyverünkkel támadhatunk, ha *Defense*ön, akkor tudunk kitérni, hátraugrani az ellenfelek támadási elől. Ez sajnos furcsán lett megoldva, mert nagyon nehéz, és túlságosan is sok gyakorlást igényel, hogy az ellenfelek gyors támadásai között támadni is tudj, majd gyorsan védekezésre váltani és kitérni. Én szinte alig használtam a védekezés parancsot (sajnáltam is, hogy nem lehet kivenni), inkább megpróbáltam elfutni az ellenfelek csapásai elől – ez sokkal eredményesebb megoldás volt. Alapban egyébként mindenkinek négy hely van a listájában, kettő tehát üres, oda azt tehetünk, amit akarunk. Ha mondjuk Phoenix Downt pakolunk, akkor elhalálozás után újjáéledünk, ha pedig egy varázsgömböt, akkor az adott varázslatot tudjuk használni. (Ha például betesszük a Cure-t, akkor gyógytani tudunk magunkon, értelemszerűen.) Egyébként a mágia használata is elég használhatatlan, mert az is valós időben történik. Lenyomjuk tehát az A gombot, várjuk, hogy a varázslat megidőződjön, majd, még az analóg karral oda is kell irányítani a földön látható fénylő kört, ahová el akarjuk sütni a cuccot, de közben meg hatszor megütnek, és ilyenkor kezdhetsz elölről mindent. Ez a legidegesítőbb egyébként az olyan helyeken, ahol a leghatásosabban mágiával tudsz csak se-







bezni – ilyen például az Goblinkirály, akit legkönnyebben a Holy Magix-szel tudsz legyomni, csak épp olyan gyors támadásai vannak, hogy szinte meg sem lehet idézni a varázslatot.

Ha már itt tartunk: ha egyszerre több varázslatot teszel be a listába, sokszor lehetőség van egyesíteni is azokat. Holy medzsiket például egy Fire-Blizzard-Thunder kombinációból kapunk, amikhez viszont rögtön négy üres hely is kell. És akkor még nincs gyógyítás stb., ezért fontos, hogy ott, ahol lehetőségünk van cuccok között válogatni, szinte mindig valamilyen Pocketet válasszunk, ezek ugyanis eggyel növelik parancslistánkban a helyek számát. (Zárójelben jegyezem csak meg, hogy két azonos varázslatot egyesítve erősíthetjük azt: például két Fire-ből kapunk egy Fira-t!)

Nagyon fontos tárgyak még a Pendantok is, ezekkel ugyanis a szíveink száma nő eggyel. Nincs ugyanis klasszikus értelembe vett életerőnk (HP), hanem a Zeldához hasonló szívek jelzik az energiánkat. Speciális tárgyak közül mindig a dungeonök után válogathatunk, de csak azok közül, amiket mászkálás közben megtaláltunk, és mindig csak egyet. Többek között ezért is érdemes mindig minden helyszínt töviről hegyire bejárni, mert sok helyen találunk kincses ládákat, amikben mindig értékes cuccok lapulnak, és az sem szokott ártani, ha minden ellenfelet likvidálunk, mivel mindegyik hátrahagy maga után valamilyen cuccot. Jó pont, hogy az ellenfelek akkor sem élednek újjá, ha véletlen meghalunk, és az adott dungeont újra kell kezdenünk, plusz a kapuk és kapcsolók is aktiválva maradnak.

Minden helyen eldugva egyébként találunk egy Moogles tanyát is, ahol egy pár fős Moogles család él. Itt lepecsételhetjük a Moogle kártyánkat, amiért később egy GBA-s mini játékot nyithatunk meg, és lehetőség van arra is, hogy a saját kis Moogle-unkat átfessük. Erre azért van szükség, mert ha rendelkezünk GBA-val és csatlakoztatjuk a Kockához, egy térkép jelenik meg, rajta egy bizonyos információhalmazzal. Attól függően viszont, hogy milyen színűre festjük a kis állatkánkat, négy különböző térképet jeleníthetünk meg, eltérő információkkal.

A lájtosabb játékmenettől eltekintve azért a FFCC egy *nagyon összetett játék*, még akkor is, ha a legkomplexebb FF programnak a 8-at tartom – szerintem abban volt a legtöbb cucc, tárgy, varázslat, felszerelés, lopni, átalakítani való szörny, és a többi. Igaz a CC-nek sem kell panaszkodnia, ebben a játékban is egy nagyon kidolgozott rendszerrel állunk szemben, tényleg nagyon össze kell szednem a gondolataimat, már akkor is, ha csak a legfontosabb összetevőit szeretném egy csokorba szedni.



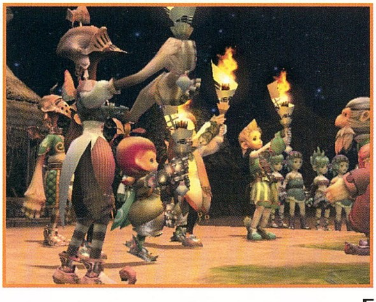
Az alap, hogy rengeteg különféle tárgy van a játékban, de szokás szerint itt vannak megint a jó öreg felszerelések is. Ezek fajokra vannak lebontva, vagy épp külön női/férfi viselőre, ráadásul egy csomóhoz még külön scrollokat is szereznünk kell. Vannak megint „ultima" fegyverek. Aztán itt vannak a varázslatok, a kombinációik, vagy épp a spell + fegyver kombinációk, amikkel különböző tulajdonságokkal ruházhatjuk fel a fegyvereinket. Aztán ott vannak a különféle „kaják", bogyók, gyümölcsök, ezek is egy érdekes rendszerbe vannak szedve, ugyanis minden ehető, de nem mindnek van ugyanaz a hatása a különböző fajokra. Erről egyébként az egyik menüpontban találunk információkat. Aztán ott van a családunk, akikkel szintén tartanunk kell a kapcsolatot, és lehetőleg minél jobbat (szintén menüpontban találod): például küldhetünk nekik haza magokat is, amiket elültetnek, és felnevelve leszüretelhetjük később a fák gyümölcseit. De van egy csomó elementál, meg különféle káros vagy hasznos effektust okozó cucc, tárgy, kiegészítő felszerelés is. Ráadásul minden helyszínre még kétszer is visszatérhetünk, és minden körben egy kicsit megváltozik a dungeon: új vagy erősebb szörnyek jönnek, jobb cuccok, új megnyíló részek, vadiúj mozdulatok a főellenségeknek, sirály kis artifactok. Szóval minden helyszínt többször is érdemes bejárnunk. Ezen kívül van még egy rakat mellékküldetés is, az egyikben például a jutalmunk 100000 gil, ami igencsak jól jön, mert a játék elég kimérten osztogatja az FF játékok tradicionális pénznemét, a gilt. De ebbe a rendszerbe tartozik a bonusz pontok gyűjtögetése is, ami minden helyszínen és karakterrel más, és nagyon komoly szinten be vannak táblázva, hogy kivel mit kell tennünk a gyors fejlődésért.



A játék full 3D-s, és mégsem. Hiszen a helyszíneket és a dungeonöket egy döntött izommetrikus felső nézetből látjuk, ami nemigen izzasztja meg a Cube hardverét. Persze ettől még nagyon gyönyörű minden! Dinamikusan gördül a képernyő, nincsenek textúra hibák, és számtalan speciális effektussal van színesítve a harc, különösen igaz ez a főellenfelekre. Néha ugyan az átvezető jelenetekben belesüppednek a szereplők lába a talajba, de más hibára az egész játék során sem bukkantam. Meg kell nézni azt az elképesztő vízeffektust, vagy a napfény és az árnyékok játékát a földön, aztán lehet kidobni az Xbox-ot és a PS2-őt a kukába. :) Nagyon jó volt látni a sok régi ellenfelet, egy teljesen felújított 3D-s köntösben, a szokásos támadásaikkal. Talán ez tetszett a legjobban a játékban! De vannak persze új ellenfelek is, új támadásokkal, ami szintén szépen lettek kivitelezve.

Persze az éremnek mindig van egy másik oldala is. A zenék például abszolúte nem jöttek be, sőt, sok közülük nagyon idegesített játék közben. Számomra a szereplők is nagyon unszimpatikusak voltak gyermeteg külsejükkel. Az új, valós idejű harcrendszer sem szuperál úgy, ahogy kellene. A varázslatok használata nagyon körülményes, a fizikai támadások pedig mindig sérüléssel járnak. Egyszerűen a legtöbb ellenfelünk olyan gyors, hogy még a legedzettebb játékosok ügyességén is (mint például amilyen én is vagyok) sokszor kifognak. Általában a következő taktikát használtam: nekik mentem, ütöttem-vágtam, amíg majdnem le nem fogyott az energiám, majd arrébb rohantam, ahol nyomtam magamra egy gyógyító varázslatot és kezdődhetett elölről az egész, ami hosszú távon nagyon unalmassá tette a játékot. Sokszor inkább csak elrohantam az ellenfelek mellett. Akik pedig az FF sorozaton nevelkedtek, azoknak bizony ez az irányítási rendszer maga lesz a *halál* – szóval elég használhatatlan, és ez nehézzé is teszi a stuffot. A játék hosszával is bajok vannak, hiszen alig több, mint tizenkét óra alatt végig lehet vinni, már akkor, ha nem törekszünk a tökéletesre, és nem járunk be minden helyszínt háromszor, ami egyébként igencsak hosszú és unalmas, és elég ötlettelen megoldásnak találom a szavatosság kitolására. Isten látja a lelkemet, hogy nem szívesen szidom a játékot, de objektíven nézve alig több, mint egy hack'n'slash RPG – mint mondjuk egy





felturbózott Baldur's Gate. Bemegyünk egy dungeonbe, leverünk mindenkit, jön a főellenség, lenyomjuk őt is, mire mehetünk a következő helyszínre, és ez megy szinte végig a játék befejezéséig. A szerepjátékok fontos része a történet is, aminek itt nem sok szerepe van, mit az már kifejtettem bővebben.



Aki pedig Final Fantasy-ra számít, az *hatalmasat fog csalódni*: hiszen az ismerős ellenfeleken és tárgyakon, varázslatokon kívül szinte semmi közös vonás sincs, ami az előző FF játékokhoz kötné a game-et. A gyönyörű Squaresoftos videó bejátszások hiánya szinte fizikai fájdalmat fog okozni a hardcore FF játékosoknak, a játék grafikájával készült átvezető jeletek pedig épp annyira élvezhetők, mint egy lehalkított TV-n nézett feliratos film. A szereplők ugyanis nem beszélnek, amit 2004-ben már elég nagy hibának tartok, hiszen a teljes átéléshez nem ártana ismerni a szereplők hangjait is. Így csak maradnak az unalmas feliratok, és azok gyors a elnyomogatása, ami nem igazán nevezhető hangulatfokozó hatásúnak.



Azok is hoppon maradnak, akik tévesen egy Zelda stílusú játékot várnak, és a kis szívecskék láttán megtévednek, mivel a játékban nagyon egyszerűek a labirintusok, és nincsenek olyan komplex ügyességi részek, mint a Zelda templomai. Itt a helyszínek kicsik, könnyen felderíthetőek, és csak a harcról szólnak. Még egyszer kihangsúlyozom: nem elég komplexek, és vannak közöttük olyanok is, amik légköre, atmoszférája sem állja meg a helyét, hogy a kinézetükről ne is beszéljünk. És akkor még nem is szóltam a történetbeli logikai buktatókról. Elég fals dolognak tartom, hogy a Miasma senki és semmi másra nincs kihatással, csak erre a négy fajra. A másik, hogy ha annyira fontos lenne, hogy feltöltsük a kristályokat, akkor évente nem csak egy karavánt indítanék útjára, pár fős gyereksereggel, hanem tapasztalt, direkt erre a célra nevelt és edzett figurákkal járatnám a vidéket egész évben. De ez csak hab a tortán, az én személyes kis kötekedéseim. Szóval az a furcsa helyzet állt elő az FFCC értékelésénél, hogy bár hatalmasat csalódtam a játékban –hiszen egy sokkal „fájnöl fantazisabb" gamét vártam –, mégis van benne valami megfoghatatlan, és megmagyarázhatatlan, ami belekapaszkodik az emberbe, és arra kényszeríti – az összes hibája ellenére, amikről sosem engedi a játék, hogy megfeledkezzünk –, hogy mégis játsszon, játsszon, és játsszon vele. Jól gondoljátok át, hogy beszerzitek-e, mert ez egy nagyon furcsa anyag, csak a nevében Final Fantasy, de mégis van benne valami. És, hogy kinek tudnám ajánlani IGAZÁN? Négyfős japáni társaságoknak…











MULTIPLAYER

Megemlítettem már, hogy a játék kifejezetten a multiplayer mókára lett kihegyezve, de esetünkben a móka talán nem a legtalálóbb kifejezés, mert egy véresen komoly, elképesztően kidolgozott többjátékos módról van szó, ami még az online játszható RPG-ket is megszégyeníti. Nagy kár, hogy ehhez nem elég egy játék, egy Kocka, és négy kontroller, hanem sajnos rendelkeznünk kell négy GameBoy Advance-szal is, és a hozzájuk tartozó kábelekkel. Ezt egy elég gusztustalan húzásnak tartom, mert majd, mint azt a későbbiekben kifejtem, ennek is megvan a maga értelme – mégis benne hagyhattak volna egy olyan irányítási rendszert is, ahol szimplán négy kontroller paddal is játszhatnánk. Nem hiszem ugyanis, hogy Magyarországon ezrek fognak leszaladni a boltokba, hogy negyvenezer forintos GBA-kat vásároljanak tucatszám, csak ennek a programnak a kedvéért. (Mindegy, ez egy undorító húzás, de például a Gameboy Playerem nagyon megkedveltem.) Szóval, ha rendelkezünk négy GBA-val, GBA SP-vel, játszhatunk egy képernyőn egyszerre négyen. Ilyen esetben nincs Moogle, hanem az egyik játékos cipeli a kelyhet, a többiek pedig harcolnak, cserélni pedig bármikor cserélhetnek. Négy GBA-ra egyébként azért van szükség, mert minden egyes játékos kis képernyőjén az említett négyféle térkép egyike látható. Így a négy gamer kihasználhatja a négy kis térkép segítségével azt, hogy nem kell Moogle átfestések után újra bejárni a területeket, hanem egy áthaladással négyféleképpen is bevizsgálhatják a helyszínt.



Az egész játék menete is jóval könnyebb lehet négyen játszva, és a főellenségek sem jelenthetnek akkor a problémát. Ráadásul nem csak egymást segítve lehet támadni, hanem kombinálni is tudjuk egymás támadásait: ha bizonyos időn belül, általában 1/3 másodperc alatt nyomjuk el ugyanoda ugyanazokat a támadásokat, akkor megnövelhetjük a hatásfokukat. El tudom képzelni, ahogy négy Veres Miki összeül, és napokon át nyomatják a játékot, vállvetve harcolnak a goblinok és más rusnya ellenfelek ellen, cserélgetik egymás között a cuccokat, variálják a támadásaikat, felszereléseiket, a gyümölcsöket, kombinálják a varázslataikat, egymás memóriakártyáiról újabb és újabb karaktereket vesznek fel a karavánba. *Úgy nagyon zsír lehet a játék.* Egyjátékos módban nem annyira. Sajnos…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem az igazi, de azért kellemes game, plusz legalább Final Fantasy, és legalább Gamecube exkluzív: szerintem ez a három érv már bőven elég ahhoz, hogy a minőségi programokra kiéhezett GC tulajdonosok eszüket vesztve rohanjanak a boltokba Crystal Chronicles-t vásárolni. A 7.5 pont azért nem feltétlenül 7.5 pont: ha ki tudod aknázni a többjátékos mód lehetőségeit, veheted 8-nak, 8.5-nek is. Ha viszont kizárólag egyedül nyomod majd, nem ér többet, mint 7.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

NINTENDO / SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
22 blokk, gba kompatibilis

✔ multiban isten lehet nyomni
✕ egyedül nem az igazi, plusz a változtatások sem jöttek be

8 pont



Tactical Espionage Action. Játék alcíme még soha nem foglalta össze ilyen frappánsan a tartalmát. Taktikai kémkedős akció, lopakodós akciójáték, sneak'em up – a műfajt sokan, sokféleképpen próbálták felcímkézni, a lényeg azonban változatlan maradt. A Metal Gear Solid 1998-ban játéktörténelmet írt, a harmadik dimenzióba lökve át egy olyan stílust, amit korábban szigorúan egy síkban, felülnézetből tudtunk elképzelni. Ez pedig, kérem, nagy szó. Eddig csak négy sorozatnak sikerült igazán a nagy mutatvány: a Mario, a Zelda, a Metroid és a Grand Theft Auto tudta átültetni magát a poligonkorszakba úgy, hogy a grafikai újraértelmezés *hozzáadott*, és nem elvett a játék élvezeti értékéből. Hideo Kojima Playstationös Metal Gearje pedig maga volt a revolúció: a sorozatra addig is jellemző filmszerű történetmesélés itt találta meg az őt először istenigazából kiszolgáló technológiát.

ÚJSZÜLÖTTEKNEK

Az eredeti MGS az a játék, amit minden, magára valamit is adó játékosnak illik ismernie. Kifogásokat nem fogadunk el, a fiatal kor nem ment fel senkit – ez videojáték-alapműveltség, kikerülhetetlen klasszikus. Széles körben elterjedt nézet, hogy Playstationt a Final Fantasy VII adata el a nagyközönségnek: ebben sok igazság van, de hozzá kell tenni, hogy az MGS-nek is hatalmas szerepe volt a Kis Szürke elképesztő népszerűségében. Az FFVII a kemény magot, az SNES-es szerepjátékok bűvkörében élő hardcore játékos réteget győzte meg a PS1 beszerzésének szükségességéről, az MGS pedig (a sorozat régi rajongóin kívül) új közönséget szerzett a gépnek. A cikkíró is az MGS hatására vásárolt Playstationt: egy kölcsöngép mellett a játékkal eltöltött első két óra (bizonyos *576 Konzol* nevezetű havilapban megjelent bemutató sarkalta arra, hogy egy cimborájától elkunyerálja a masinát és a játékot egy hétvégére :-) mély, szenvedélyes, és azóta is tartó szerelmet eredményezett. Kerülve a pátoszt: ha nincs MGS, *és* nincs az a cikk, akkor ezeket a sorokat most nem én pötyögöm a szövegszerkesztőbe – ilyen egyszerű.

Az MGS videojáték-alapvetés státusza ellenére biztos vagyok benne, hogy sokan vannak, akiknek még nem volt szerencséjük a játékhoz. Nekik fogom most röviden bemutatni az alapfelállást, az MGS-rajongók kapcsolják magukat előretekercselés-üzemmódba, egészen a következő szekció elejéig.

Egyesült Államok, Alaszka, Shadow Moses sziget. Az egy szupertitkos nukleáris fegyverkísérlet őrzésére kirendelt FOX-HOUND elit-kommandós osztag tagjai átmennek terroristába, ellenőrzésük alá vonják a kísérlet színhelyéül szolgáló kutatóbázist – ha a kormány nem teljesíti a követeléseiket (Mit követelnek? Nem írom le, mert az már spoiler…) huszonnégy órán belül, atomcsapást mérnek több amerikai célpontra. A kormány Solid Snakeet, a visszavonult, de erre a misszióra újra aktivizált titkosügynököt (ne tessék James Bondra és az ő szmokingjára meg vodka-martinijére asszociálni – Snake nem nagyvilági playboy, hanem kőkemény, háborúban edzett testű és lelkű harcos) küldi be a bázisra. Feladata: kiszabadítani a túszokat (jelesül: a DARPA elnökét, Donald Andersont, és a bázist működtető cég, az Armstech prezidentjét, Kenneth Bakert), és kideríteni, hogy a terroristák tényleg képesek e nukleáris fegyver bevetésére.



METAL GEAR SOLID: DIRECTOR'S CUT

Az alapszitu így, leírva leginkább egy B-kategóriás amerikai akciófilm (mondjuk mindenki kedvenc tarfejű izompacsirtájával, Vin Diesellel a főszerepben) forgatókönyvének szintjén mozog – a folytatás azonban megcáfolja az első benyomásokat, és az MGS minden idők egyik legjobb játék-sztorijával áll elő. Fordulatok, meglepetések, árulás, őrület és bosszú: a történet (a szó legszorosabb értelmében) az utolsó másodpercig tartja azt a száguldó hullámvasút-sebességet, amit az első félórában felvett.

Játékmenet tekintetében a fentebb már sokat emlegetett „lopakodós akció" kategóriába sorolhatjuk Snake kalandjait. „Splinter Cell klón" mondaná a *nagyon hülye*, de magát nagyon tájékozottnak gondoló, a játékok világával egy éve ismerkedő gyerkőc, mi pedig kiosztanánk neki egy alapos (nevelő szándékú) nyaklevest. Maga a hasonlat persze nem rossz: az MGS olyan, mint a Splinter Cell, csak éppen Sam Fisher kiagyalói emelték át az ötleteik nagy részét a jóval korábban megjelent MGS-ből (nagyon helyesen, nem a SC-t akarjuk szidni). Fejtágító vége, aki további információkat óhajt begyűjteni az eredeti játékról, lapozza fel a Konzol 1999 januári számát – ott (Martin sensei tollából) kimerítő és (gyaníthatóan nem csak számomra) *definitív* bemutatót és végigjátszást olvashat a Metal Gear Solidról, a sorozat korábbi részeinek (Metal Gear – MSX / NES, 1987; Metal Gear II - MSX / NES 1990) összefoglalójával megfejelve.



A „nem ismerem az MGS-t, de most már játszani akarok vele" tábor tagjainak már csak azért is ajánlott áttérni a korábbi bemutatóra, mert ez a cikk innentől kizárólag az MGS Gamecube-os felújításáról, a **Metal Gear Solid: The Twin Snakes**-ről, és a két verzió közti különbségekről fog szólni. Magyarán szólva: durva spoilerek (gyk. poénlelövések) várhatók – ergo (ha nem játszottál még az eredetivel) csak a saját felelősségedre olvass tovább, a következő szekció már az MGS-t kívülről-belülről ismerőknek szól. Kölcsönveszem a Kaland, Játék, Kockázat könyvek struktúráját: ugorj a hetvenedik oldalra, nézd meg az értékelőt, és olvasd el a (spoilermentes) végszót, akkor nem rontod el a saját szórakozásod.

VIZUÁLIS KOZMETIKA

Metal Gear Solid egy Nintendo masinán – a dolog csak elsőre hangzik furcsának. Az MGS kapcsán ugyan hajlamosak vagyunk a Playstationre asszociálni, de az utóbbi két évben a Konami gondoskodott arról, hogy Solid Snake igazi multiplatform hőssé váljon – az Xbox-szekértábor megkapta a maga Metal Gear Solid 2: Substance-et, a Gamecube tulajdonosok pedig a Kocka-exkluzív MGS: The Twin Snakes-szel gazdagodtak. A félreértések elkerülése végett gyorsan véssük papírba a tényt, amit gyaníthatóan már mindenki ismer: a The Twin Snakes (továbbiakban: MGS: TTS, vagy szimplán csak TTS) nem új játék, hanem *remake*, az 1998-as Metal Gear-epizód (elsősorban) grafikai újragondolása – a brit Silicon Knights által formába öntve (nem véletlenül cseng ismerősen a név: az urak hozták tető alá a remek Eternal Darknesst is). A remake-ek gondolta amúgy sem idegen a Cube-tól: a tavalyelőtt megjelent „új" Resident Evil hasonló ráncfelvarráson esett át.

Változott ettől valami? Őszintén szólva nem sok minden. A Resident Remake (a minimális erdős pályabővítéstől, és a felturbózott grafikától eltekintve) teljesen megegyezik az elődjével, a MGS: TTS esetében pedig még a szcenáriók számát sem növelték – aki sokat játszott az eredetivel (kis túlzással élve), csukott szemmel fog végigszaladni a játékon. A grafika az, ami durván megváltozott: a The Twin Snakes alatt a Metal Gear Solid 2 grafikus motorja dübörög, ez pedig azt jelenti, hogy a játék piszok jól néz ki! A TTS-ben mindent újrakreáltak, nem csak a modelleket és a textúrákat cserélték le. A tereptárgyak *sokkal* több poligonból állnak, ennek köszönhetően sokkal részletesebb és életszerűbb lett a környezet. Az MGS2 teljes effekt-arzenálja működik itt is: látványos robbanásokat kapunk, az árnyékok a fényforrásnak megfelelően mozognak, a víz hullámzik, a nyílt területeken szállingózó hó pedig szépen olvadozik a saját szemszögű nézőpont „lencséjén". Az összes textúrát lecserélték: általában a korábbi textúrák nagyobb felbontású, kicsinosított változatait kapjuk, de több helyen (pl. a sziklás részeknél, vagy az Ocelot-összecsapás C4-termébe robbantott alagút-





ban) új, gyönyörűen kivitelezett „faltapétákat” figyelhet meg a vizuális részletekre érzékeny játékos.

A karakter-modellekre szintén nem lehet panasz. Az összehasonlítás kedvéért behajítottam a PS2-be az MGS2-t – a Silicion Knights-nál nem lusta fiúk dolgoznak, nem ütötték le az „ahh, van több olyan szereplő, aki ott nyomul a második részben is, copy / paste-eljük csak át az egyszer már forró poligonba öntött karaktereket a mi játékunkba is” kódnevű magas labdát, hanem szépen újrakreálták mindenkit. A második epizód öregebb (és megtörtebb) Szolid Kígyója helyett egy itt fiatalabb, kevésbé borostás változatot láthatunk, és Otacon is másképp néz ki, mint az MGS2-ben. A többi, csak itt szereplő karakter hasonlóan gondos bánásmódban részesült, öröm volt Merylt vagy a Ninját így, részletgazdagabb formában viszontlátni.

Magyarán szólva: a grafika szép, a grafika jó, szeretjük, legalább annyira, mint az MGS2 vizuális porcióját. Két apró problémám van csak vele. Az első az, hogy a The Twin Snakes nem tudja tartani a (Playstation 2-es) MGS2 stabil framerate-jét, és néha belassul. A dolog nem vészes, és szerencsére nem is általános: a sok ellenféllel, nyílt terepen történő összecsapások (példa: a Tank Hangarból kivezető átjáró, ahol először Raven vár a tankkal – ha ide visszajövünk, és tűzharcba keveredünk az ott bóklászó őrökkel), vagy némelyik boss-fight (példa: Mantis, mikor a telekinetikus támadásait nyomja) esetén tapasztalható csak, és akkor is inkább esetenkénti berángatásról, mint

tam volna, hogy a TTS ne a „nagyon jó” hanem a „kiváló” kategóriát célozza meg grafikailag. Félreértés ne essék: nem bolondultam meg (vagy legalábbis nem most :-), és nem a pár sorral ezelőtt leírtakat próbálom cáfolni. A The Twin Snakes kifejezetten szép játék, megfelelő mértékben kényezteti a látóidegeket – de grafikailag nem zseniális, míg a „korábbi verzió” egyértelműen az volt.

AKCIÓORGIA

A Metal Gear Solid



Hind-D-vel távozik) sejti az ember, hogy Kitamura kőkemény cool-faktort csempészett a játékba, de az első komolyabb akciójeleneteknél (lövöldözés a börtönblokkban, majd az Ocelot-párbaj) már határozottan meg is győződik róla. Az Ocelot-féle összecsapást lezáró Ninja-belépő minőségében és látványvilágában szépen odaver bármilyen, manapság vetített akciófilmnek, az egyszeri játékos csak néz ki a fejéből, aztán egy halk „ejha!” sóhajjal dől hátra a fotelben. Ez kérem, A-kategóriás színvonal, amit a későbbiekben stabilan tartani is tud a játék. Az eredeti játékban megkedvelt

fogják osztani az MGS rajongótáborát. Egyik oldalon lesznek azok, akik szerint Kitamura eltúlozta az akciójelenteket, Snake úgy ugrál, mint Neo a Mátrixban, az első Solid / Liquid Snake közti hirig (a helikopteres összecsapás a Kommunikációs Torony tetején) pedig egész egyszerűen röhejes – Snake a rá kilőtt rakétáról elrugaszkodva ugrik egy háromméternyit a levegőbe, és onnan tüzel a Stingerrel. A másik tábor (szerénytelenségem is közéjük sorolja magát) erre majd jól megvonja a vállát, és kijelenti, hogy neki így (is) tetszik. **(Nekem is durvára tetszik! Martin)** Főhősünk ettől még nem lesz szupermen, a rakétás jelenet valóban enyhe túlzás, de engedtessék már meg az amúgy valóban emberfeletti tulajdonságokkal rendelkező FOX-HOUND osztag [ahol Liquid szinte halhatatlan, Ocelot fegyvervirtuóz, Raven könnyedén lóbál egy minigunt, Wolf röptében lövi el a légy tökét, Mantis pedig a jövőbe lát, gondolatokban olvas, embereket / tárgyakat irányít, és kontrollert rezegtet :-] legprofibb (ex)tagjának, hogy az átlagos kommandósoknál egy kicsit többre legyen képes. Másrészt meg: cool, amit csinál, jó nézni, pumpálja az adrenalint az agyba rendesen – nekem ennyi elég, köszönöm szépen.

Nem csak az akciójelenetek terén történtek változások, hanem a szöveg / szinkronhangok / zenék







frontján is. Kezdjük a legelsővel (szöveg), mert itt a legkisebb a változás. Néhány dialógus kibővült, máshol új, rokon értelmű szavakat használnak – nagyjából ennyi, semmi eget rengető. Az összes hangot *újra* felvették – az esetek többségében nem érzékelni a különbséget, pedig két szinkronhang is megváltozott: Natasháé és Gray Fox / Ninjáé – utóbbi ráadásul előnyére, a videojáték szinkronban nagy tapasztalatokkal rendelkező (ő volt Morte hangja Planscape Tormentben, és Lazarus Jonesé a Ghosthunterben) Rob Paulsen kitűnően, nagy átéléssel hozza a figurát. A többiek is jó munkát végeztek, kivéve a Naomit domborító Jennifer Halet – ő olyan lassan, és unottan adja elő a szövegét, mintha nem érdekelné az egész misszió, és legszívesebben

szakadékba zuhanó frame / secundum értékekről beszélhetünk. Kezdetben azt hittem, hogy az ilyen szempontból gyakran rosszul teljesítő PAL-konverzió a ludas – aztán beleolvastam pár amerikai rajongói fórumba, és ott is hasonló gondokról írtak az arcok. Kettes számú probléma (és itt már tényleg a gonosz, kötekedő, vitriollal feltöltött tollú kritikus beszél belőlem): a TTS *lehetne* szebb is. A pléjstációs MGS a platform talán legszebb játéka volt, Kojimáék az utolsó izzadságcseppet is kifacsarták a célhardverből. A Cube *ennél* többre képes. Láttunk már a Kockán egy Metroid Prime-ot, és látni fogunk egy Resident Evil 4-et – fanatikus MGS rajongóként elvár-

igazi interaktív mozi. Mondom IGAZI, nem a kilencvenes évek közepén divatba jött (és örvendetesen gyorsan elhalálozott), a rossz minőségű FMV bűvöletében fájdalmasan gyenge játékokat produkáló zsáner, hanem a mozis történetmesélést és a látványos akciókat egységes szerkezetbe kovácsoló, műfajteremtő alkotás. Játszadozzunk egy kicsit (szigorúan elméleti síkon persze)! Milyen lenne az MGS az animációs betétekben elmesélt történet nélkül? Megmondom: borzalmas. Vegyük ki a játékból a „Sniper Wolf a megsebesített Mery-lel akarja előcsalni Snaket a fedezékből” jelenetet, és inzertáljunk a helyére egy „Mission objective: shoot the sniper on the rooftop” feliratot – az egész elveszti az értelmét, nincs érzelmi kötődés, valami kurd némber lövöldözik a tetőről, és most mehetünk vissza azért a rohadt puskáért, hogy továbbjuthassunk. Tegyük vissza a helyére a jelentet: minden megváltozik, *aggódunk* a lány életéért, és kapkodva, aknákkal / őrökkel / kamerákkal nem törődve rohanunk vissza a távcsöves fegyverért, hogy megmenthessük.

No, ezekhez az animációs betétekhez nyúltak hozzá alaposan az alkotók a The Twin Snakes-ben – ami az előbb felvázoltak fényében elég kockázatos vállalkozás volt. Ha elszúrják, oda a játék. A Konaminál szerencsére nem amatőrök dolgoznak, az animációs részek „újrarendezésre” Ryuhei Kitamurát (Azumi, Veusus – előbbiről ebben a számban, utóbbiról pedig a februári Konzol Cooltúra rovatában olvashattok részletesebben), a japán akciómozi új üdvöskéjét kérték fel. Kitamura pedig nem okoz csalódást: a kibővített jelenetek (kemény egy óra plusz animációról beszélünk!) látványosak és döbbenetesen jól vannak koreografálva. Már a játék elején (Snake a teherliften érkezik, Liquid a

emocionális tetőpontok itt is rendre visszaköszönnek: a konfrontáció Psycho Mantis-szel az elejétől a végéig zseniális, Vulcan Raven és Sniper Wolf halála pedig megindító. Nekem bejöttek az új animációk – ez persze nem jelenti azt, hogy mindenki így érez majd irántuk, mi több, biztos vagyok benne, hogy keményen meg









hazamenne valami brazil tévésorozatot nézni (pedig a színésznő ugyanaz, mint korábban!). Mei Ling hangja is változott egy kicsit: nincs már olyan erős akcentusa, viszont továbbra is nagyon aranyosan mondogatja minden mentés után a kis életbölcsességeit.

A legnagyobb változáson a zene esett át: az eredeti soundtracket jelentősen átalakították, az ismert témák másképp szólalnak meg, a boss-küzdelmek jellegzetes zenéjét új, keményebb-pörgősebb dallamokkal cserélték fel. Az „új" zene egyáltalán nem rossz (néha még az MGS2 egy-két jellegzetes dallama is felcsendül), de egy szikrányival sem jobb az eredetinél. Két pont van, ahol vitatható a zenecsere: Meryl „lelövése" (az új zene jellegtelen, az eredeti sokkal jobb volt), és Sniper Wolf halála. Utóbbi olvastán valószínűleg sokan szisszennek fel: a jelenet alatt eredetileg hallható „Enclosure" zongoraszólója nálam is a kedvencek közé tartozott. A TTS megközelítése jóval intimebb, kevésbé melodramatikus – a magam részéről még nem döntöttem el, hogy tetszik e, vagy sem (Wolf búcsúját végül is jól szolgálja – jobban kiemeli a tragédiát, kevesebb teret enged a pátosznak – az Enclosure viszont olyan széééééép volt...). **(Azért a számért rendeltem meg annak idején Japánból, 15 ezerért az MGS soundtrack albumot... Martin)**



ÚJ ARZENÁL

...no ez az, amiről nem beszélhetünk, a fegyverek esetében semmiképpen sem. Az MGS2 M9-es kábító-pisztolyán, és a speckó, szintén kábító-lövedékekkel felszerelt mesterlövészpuskán (PSG-1 T – ez szerintem kizárólag azért került a játékba, hogy ne kelljen visszabandukolni két kilométert a normál PSG-1-ért, az új puska ott van a Nuke Building B1 szintjén, az egyik kisebb szobában) kívül nincs jelentős változás, a megszokott gyilkoló eszközöket használjuk – és ez így van rendjén, az MGS soha nem a mindent elsöprő fegyverarzenálról szólt, az igazán hardcore játékosok úgyis csak a kábító-lövedékeket alkalmazzák... :-) Az „segítő cuccokkal" hasonló a helyzet, a thermo-szemüveg most „igazi" hőképet ad, felszedhetünk néhány érdekes tartalmú könyvet (jó poén, nézzétek meg!), az MGS2-höz hasonlóan gyűjthetünk dogtageket – apró változások, a játékmenetet nem befolyásolják számottevően.



Az MGS2 egyéb lehetőségeinek (függeszkedés, gurulás, őrök sakkban tartása, a holttestek / elkábított katonák elrejtése, sarkon kikémlelés / kilövés, sajátszemszögű célzás) a játék debütje előtt jó előre alaposan bereklámozott átemelése viszont már kihat a játékmenetre is – jóval könnyebb lett tőlük a TTS, mint az „alap" MGS volt. Köszönhető ez elsősorban a sajátszemszögű célzásnak: néhány boss (leginkább: Ocelot, Mantis és Raven) nagyon könnyen legyűrhető így, szépen, pontosan, megfontoltan tudunk célozni és lőni, nem lesznek a levegőbe elpufogtatott tárak. Az first pesron nézőpontból leadható lövések az esetek többségében a kamerákat is megfosztják a nekik szánt szereptől: felesleges chaff gránátokat hajigálni, egyszerűbb távolról kilőni őket a SOCOM-mal – pontosan ugyanott van mindegyik, ahol a PS1-es verzióban volt. Itt jön ki, hogy az eredeti Metal Gear Solid pályáit nem erre tervezték: a helyszínek megalkotói akkor még (értelemszerűen) nem számoltak azzal, hogy a mélyen tisztelt játékos ötven méterről kilövi a sarokban elhelyezett kamerákat. Nem tudom, talán meg kellett volna változtatni a kamerák helyét, vagy új, kevésbé belátható szekciókat létrehozni – így néha amolyan „Pistike vidám délutánja a céllövöldében" érzése van az embernek, és a kihívás egy része is nyomtalanul eltűnik a játékból. Az eredeti helyszínekhez való ragaszkodás magával hozza azt is, hogy a többi új lehetőséget viszont csak elvétve fogjuk használni. Függeszkedni kevés helyen lehet, az őrök az MGS2 fejlettebb AI-rutinjainak átvétele ellenére sem lettek sokkal okosabbak, maximum elrejteni kell majd őket, ha (áldásos tevékenységünknek hála) elhasalnak – ezt segítendő Silicon Knights-ék több helyen az MGS2-ből már jól ismert fémszekrényekkel bővítették a helyszíneket.

A fentiekből következik, hogy a játékhoz nyugodtan használható a Martin által a PS-verzióról írt végigjátszás. Az eltérések elhanyagolhatóak, még a bossoknál alkalmazható taktikák is megegyeznek, egyedül Mantis mutat fel némi újdonságot – és ez is abból fakad, hogy a Gamecube-nak nem kettő, hanem négy kontrollerportja van (az MGS-t ismerőknek valószínűleg nem is kell többet mondanom... :-). Apropó, kontrollerport: kezdetben kicsit féltem a GC irányítójára átértelmezett vezérléstől, de egy apróság kivételével (Start + A a Codec előhívásához) pozitívan csalódtam – meglepően rövid idő alatt adaptálható a gombkiosztás, a funkciók logikusan lettek szétosztva. A TTS végigjátszásához szükséges idő a hosszabb animációknak köszönhetően némileg növekszik – de még így is ki lehet pörgetni 10 óra alatt. Érdekes, hogy ezt annak idején sokan kevésnek találták (akkor még a Final Fantasy-k meg a Suikodenek 60-80 óráit tartottuk etalonnak), a manapság tucatszám megjelenő egyestés akciójátékokhoz viszonyítva viszont már nem is olyan rossz a tíz óra... Szólhatnék még az MGS-t jellemző apró poénokról, titkokról és kikacsintásokról is, de inkább nem teszem – ezeket jobb, ha személyesen tapasztaljátok meg. Jó tanács: ha tehetitek, egy Mario Sunshine / Wind Waker / Eternal Darkness mentést is tartalmazó memóriakártyával induljatok harcba, Mantis jutalmazni fogja, akárcsak a Castlevania-mentést az eredetiben.

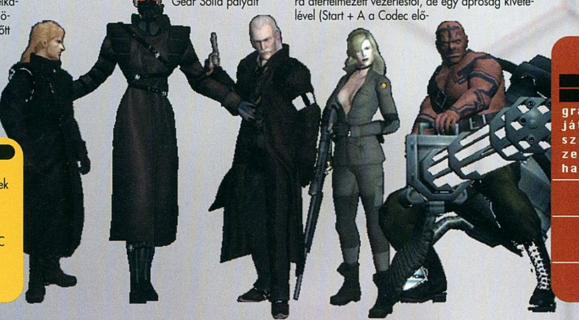
ÉN DRÁGASZÁGOM

„Szeretjük, ha az a ravasz kisz Sznék cendben szompolyog, nem, aranyoszkám?" – kérdezné Gollam, ha ismerné Hideo Kojima játékát. Gollamot az MGS okán amúgy is jó régen lelki társammá fogadtam: a Gyűrű iránti őrült vágya esetemben a Metal Gear irányába érzett olthatatlan szerelemmel rokonítható. Kojima zseni. Nem azért zseni, mert új zsánert teremtett, vagy (annak idején) lenyűgöző virtuális világot rakott le elénk. Azért zseni, mert az MGS túlmutat a standard videojátékokon, és elég bátor ahhoz, hogy a lelkünket és a tudatunkat is megérintse. A látványos, csillogó felszín és a magával ragadó játékmenet mögött ugyanis ott lapul valami, amit művészetnek szokás nevezni. Kojima a játék legjobb pillanataiban szétszakítja médium (még most is létező) korlátjait, és értelmetlen háborúkról, az emberiség önpusztító hajlamáról, magányról, és a minket mozgató belső rugókról mesél. Piszkosul irigylem azokat, akik most játszanak először az MGS-el. Olyan ez, mint az első szeretkezés: lehet, hogy később vadabbul, technikásabban, célratörőbben csinálod, de az első alkalom rögzül örökre.

„Akkor mér' nem adtá' rá tíz pontot, ha má' ennyire beléje vagy zúgva?" – kérdezheti az elégedetlen Olvasó, joggal. A válasz: mert a The Twin Snakes „csak" egy remake – nagyon jó remake, de nem tökéletes. Kitamura akcióetűdjei profik, az új grafika klassz, a játék változatlanul átkozott jó – de őszintén szólva pont ilyen átkozott jó volt hat évvel ezelőtt is. Ami *akkor* revelációnak számított (maga a stílus, a Dual Shock technológia aktív használata, Mantis trükkjei), *ma* már szinte megszokott. Ezen kívül a TTS-nek vannak apró hibái (már felsoroltam őket) és a bonusz tartalom (miért nincsenek VR missziók?) terén sem jeleskedik. A maximális pontszám, a „perfect ten" csak a mérföldköveknek jár – a korábbi mérföldkövek újrahasznosított, kicsinosított változatainak nem.

Ettől függetlenül az MGS rajongói nyugodtan járuljanak a kasszához, és szerezzenek be maguknak egy példányt – ott a helye a gyűjteményben, már csak a kibővült lehetőségek miatt is. A Metal Gear szériával csak mostanság ismerkedőknek pedig egyenesen kötelező a vásárlás: nekik valószínűleg ugyanazt az élményt fogja nyújtani az új verzió, mint nekünk, öreg harcosoknak az eredeti változat – néhányan talán még a videojátékok világában való komolyabb elmélyülésre is kedvet kaptok tőle. Ennek mi fogunk a legjobban örülni: így lesz kerek a történet.

liquid
liquid@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem nevezném tipikus, 100%-os remake-nek a játékot, hiszen ezúttal egy új konzol volt a célplatform, ergo annak a csecsemőnek, aki nem rendelkezik PS1-el, ez a vicc teljesen új lesz. Minden mellébeszélés nélkül: én, ha GC tulaj lennék biztosan megvenném a stuffot. Alapmű, kötelező darab!

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

KONAMI / SILICON KNIGHTS

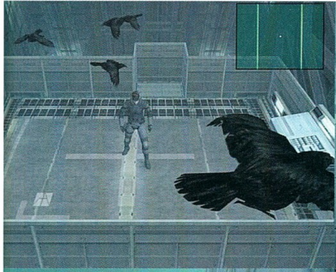
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

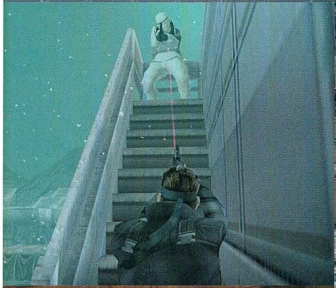
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 3 blokk, dpl II

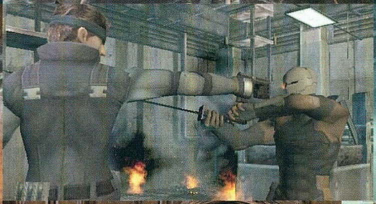
✓ remek hangulat, nagyszerűen kidolgozott karakterek
× néhol szaggat, „csak" remake

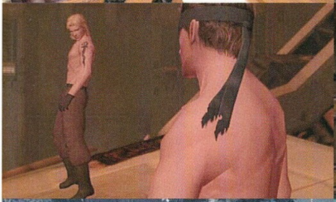
9 pont




LIFE
RAVEN
996/999
RATION
999/999


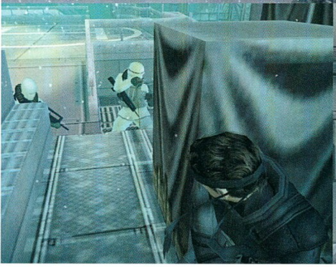
LIFE
PSYCHO MANTIS
Meryl
998/999





ER WOLF
LV.6
CARD
55/61


LIFE
GRIP LV1
ALERT


LIFE
NINJA
2/2
25/211






KALANDOK EGY MAINÁL BÉKÉSEBB ARÁBIÁBAN

A klasszikus mesén alapuló, Ron Clements és John Musker által rendezett többszörös Oscar-díjas, 1992-es *Aladdin* rajzfilm emlékeim szerint hatalmas siker volt. Én ugyan máig sem láttam, de akkoriban még nem volt ennyire kiélezett a rajzfilmes harc, a cégek sokkal igényesebb munkákat adtak ki, ráadásul jóval ritkábban, és jobban beléjük is adták szívüket-lelküket, hiszen akkoriban ezekben az alkotásokban még több volt a kézimunka és kevesebb a számítógéppel számoltatott dolog. A nagysikerű rajzfilmet törvényszerűen követte a *Disney's Aladdin* című játékadaptáció, amit a Capcom fejlesztett 1993-ban MD-re és SNES-re. Bár az anyag nem volt forradalmi, de igazán míves munka volt, egy szépen animált, részletesen kidolgozott platformer, ami a nagy vásárlócsalogató licenc nélkül is simán megállta volna a helyét, annak segítségével persze még jobban fogyott. A játékot később átírták még több gépre, így megszületett a NES, MS, PC, GG, GB, GBC és Amiga 1200 változat is, ezek közül legutoljára a GBC verzió készült el 2000-ben, és úgy tűnik négy évre rá a Capcom elérkezettnek látta az időt arra, hogy átírja az anyagot GBA-ra is.

Így született meg végül a cikkünk tárgyát képező anyag, ami egyébként – amennyire vissza tudok emlékezni – száz százalékosan megegyezik a 11 évvel ezelőtt megjelent elődeivel, melyekről az 576 oldalain is szinte minden le volt írva már korábban. Először Martin írt a játék MD verziójáról két oldalt az 1993. decemberi (*Disney's Aladdin* borítós) KByteba, cikkéből azt is megtudhattuk, hogy az akkor minden platformjátékot verő anyagon szokatlanul nagy számú, 45 főt számláló csapat dolgozott. Zolee egy évvel később, az 1994. decemberi KByteban szintén az egekbe magasztalta a játék Amiga 1200-as és PC-s átiratait, végül az 1995. szeptemberi KByte-ban térékre került a GB változat is, azt a cikket ugyan nem szignálta senki, de nagy valószínűséggel ismét Martin keze volt a dologban.

A játék tehát egykoron az egyik legszebb és legjobb klasszikus platformer volt, és túl sokat nem vesztett a fényéből az óta sem, a sprite animációja és a képi humora most is csúcs, bár a háttérgrafikája már kissé fakóbbnak tűnik, főleg a *Sonic Advance 3* után, amit pár perce még ezerrel nyomattam. Hasonlóképp egész jó a játék zenéje is, hiszen két Oscar-díjat nyert filmzenén alapul, de sokhelyütt kissé repetitív, és lehetett volna jobban hangszerelt is. Nagyjából ugyanígy nagyon jónak, de a legjobb GBA-s anyagokkal (mai etalonom ugye a *Sonic Advance 3*) összehasonlítva egy kicsit gyengébbnek ítélem meg a játszhatóságot, a hangulatot és a szavatosságot is. Mindezt az ötös skálán érzésem szerint nem is lehet elég pontosan kifejezni, tehát a lenti legtöbb négyest vegyétek négy fölének, a szavatosságot pedig négy alának. A *Disney's Aladdin* tehát még ma is egy igazán remek játék, különösen ajánlom a rajzfilm, a rajzfilmsorozat (ami pár hete azt hiszem még futott is valamelyik magyar csatornán reggelente) és a régi arab mesék kedvelőinek, ugyanakkor vannak már ennél jobb platformjátékok is GBA-ra.

Credo



DISNEY'S ALADDIN

DISNEY INTERACTIVE / CAPCOM
MÁS VERZIÓ: GBC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

✔ egy nagyon korrekt, régi platformer jól sikerült portja
✕ nagyon kicsit már megkopott

8 pont





FOLYTATÓDIK A JELMEZES MÓKA

A Capcom által fejlesztett három részes *Disney's Magical Quest* sorozat 1992-ben indult útnak SNES-en és MD-n, a közelmúltban pedig a cég elkezdte őket átirogatni GBA-ra is. Az új gépre először természetesen az első rész, a *Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie* jelent meg 2002-ben, amit a második, a *Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey & Minnie* követett 2003-ban, ez utóbbit teszteltük is a 2003. októberi Konzolban. A tesztben külön említettem, hogy még 2003. novemberében meg fog jelenni a sorozat harmadik, befejező része, a *Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald* is, ami annak rendje és módja szerint be is következett (a PC-s fejlesztőknek is így kellene tartaniuk a megjelenési dátumokat, ugye 3D Realms és Valve?), természetesen először Japánban, majd pár nappal ezelőtt nyugaton is.

Sok újdonságot természetesen erről az epizódról sem lehet elmondani, játékmotor terén tökéletesen megegyezik két elődjével, de az audiovizuális minőség és milyenség is nagyjából ugyanaz, tehát erre is azok a dolgok állnak, amiket az előző rész tesztjében leírtam. Az ok, amiért a cuccot beválogattam az e havi GBA játékok közé pusztán annyi volt, hogy felhívjam a játékra az esetleges érdeklődők figyelmét: itt van, megérkezett az új rész, aki szerette az előzőket, az talán erre is kíváncsi, ez is egy jobb fajta, igényesebb, említésre méltó platformer.

Hogy azért pár szó mégis essen erről az epizódról is, lássuk a történetét és a jellegzetességeit. Itt az a nagy sztori, hogy Huey, Dewey és Louie (sajnos nem tudom a hivatalos magyar nevüket), Donald Kacsa unokaöccsei megszívatták nagybátyjukat, aki dühöngve felzavarta őket a padlásra. A srácok a sok lom között találtak egy varázskönyvet, amiből kinyúlt egy kéz – természetesen a gonosz Pete Báró keze –, és elrabolta őket. Donald Kacsa és öreg cimborája Miki Egér rövid idő múlva a srácok után ment a padlásra, hogy bejelentse, vége a büntinek, de fent csak a könyvet találták, amiből nekik egy tündér jelent meg, aki a felajánlotta a segítségét, és elvarázsolta őket Mesekönyv Világba a kiskacsák után.

Természetesen most is a címben szereplő két karakter egyikével (vagy két játékos esetén mindkettővel egyszerre) vághatunk neki a kalandnak, a szokásos Miki mellett tehát ezúttal Donaldot választhatjuk még. Ebben az epizódban hét pályát kapunk, tehát az előző részekhez hasonlóan (a múltkor ezt emeltem ki leginkább hátrányként) ez sem túl hosszú, és ha minden igaz, most is három speciális ruhához juthatunk csak hozzá a játék során. Az egyik most egy lovagi ruha, amihez Donald esetében egy nagy kalapács, Miki esetében pedig egy bokszkesztyűs bot jár, melyek segítségével sok mindent (és mindenkit) szétverhetünk. A második ruha egy favágó kámzsa, jár hozzá egy bőrszíj is, aminek segítségével fákra és egyebekre mászhatunk fel, továbbá le is csúszhatunk az átlós indákon. A harmadik ruha pedig Donald esetében egy arab mágusruha csodalámpával, Miki esetében pedig egy bűvészruha cilinderrel, ezekben az öltözetekben különféle varázslatokat dobálhatunk.

Röviden ennyi a játék lényege, most is végig kell járnunk sorban a pályákat, legyőznünk számos főnököt, és mindenhol az adott problémához megfelelő ruhát kell választanunk. Akinek tetszettek az előző epizódok, ebben sem fog csalódni, mivel ismét majdnem ugyanazt kapja, csak új grafikai elemekkel, új pályákkal, új ruhákkal és egy új karakterrel, Donalddal.

Credo



DISNEY'S MAGICAL QUEST 3 STARRING MICKEY & DONALD

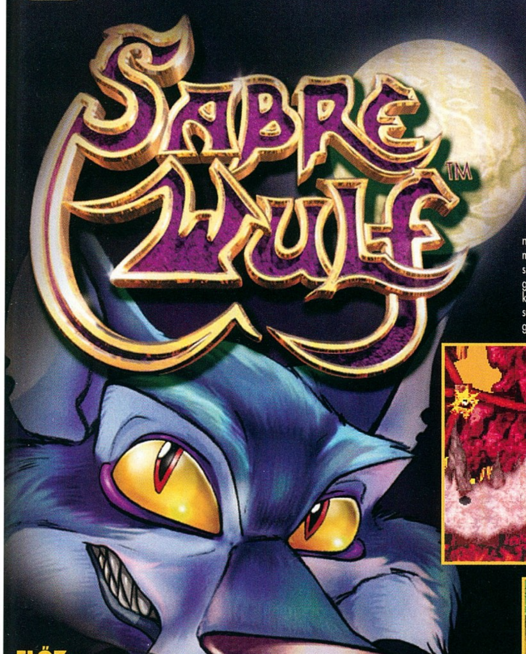
DISNEY INTERACTIVE / CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ remek pixelgrafika
✕ kissé rövid

8 pont



TIZENKILENC ÉVVEL KÉSŐBB

Sok év telt el tehát Sabreman utolsó kalandja óta, tizenkilenc hosszú év, gyanítom olvasóink közel fele fiatalabb ennél.

Sabreman ezt az időt néhány rövidebb vendégszerepléssel ütötte el, állítólag fellelhető volt például a Killer Instinct-ben (bár azt nem tudom, hogy az 1994-es játéktermi verzióban, vagy valamelyik átiratban), továbbá feltűnt a 2000-res N64-es *Banjo-Tooie*-ban is. **(A KI-ben SabreWulf volt... Martin)**

Öreg, kalapos, ősz bajuszú felfedezőnk és kincsvadászunk (tehát ő is Allan Quartermain, Indiana Jones, Lara Croft, Rick Dangerous és Harry Pitfall klubjába tartozik) pár napja tért csak vissza egy újabb nagy kalanddal, ezúttal GBA-n. A játék introjából megtudhatjuk, hogy nem is annyira önszántából, ugyanis eddig egész jól megvolt magában, kalandok nélkül, nyugodtan sátorozott egy erdő szélén, de a közeli város, Blackwyche polgármestere a segítségét kérte, mert városát egy méretes kék farkas, Sabrewulf kezdte el terrorizálni. Az elöljáró nem véletlenül fordult hősünkhöz, hiszen, mint tudjuk Sabreman egyszer régen már legyőzte a farkast egy széttört amulett darabjainak összeszedésével, ez által egy kőszoborba zárta a dühöngő állatot, ami csak most szabadult ki, hősünk régi ellenfele, a hatalomra éhes Dr. Doolittle-Goode segítségével, aki a vérengző Sabrewulf felhasználásával most bármit elrabol bárhonnan. Célunk tehát most is az, hogy összeszedjük a nyolc amulett darabot, és legyőzzük mindkét gonoszt, ez persze azért nem megy egyik percről a másikra.





A kvázi eligazítás után meg is kapjuk az irányítást egy 2D-s *Zeldá*khoz vagy, hogy aktuálisat mondjak, *Sword of Maná*hoz hasonló, felül-oldalnézetes ábrázolású, RPG jellegű világban. Itt eléggé szabadon mászkálhatunk, kalandozhatunk, komolyabb a dolog, mint amit megszokhattunk más akciójátékok főmenüjétől, persze azért a bejárható terület nagyon eltörpül a szerepjátékokhoz viszonyítva, főleg az elején. Ebben a módban tehát csatangolhatunk két dimenzióban mindenfelé, fel is ugrálhatunk magasabb területekre, lépcsőket és létrákat mászhatunk meg, hidakon kelhetünk át, rengeteg emberrel beszélgethetünk (ez nem interaktív, mindenki elnyom pár szöveget, ami időnként frissül), de bemehetünk a házakba, és kincses ládákra is vadászhatunk, melyek közül sokat teljesen láthatatlan helyre, száz százalékos takarásba helyeztek a pályatervezők. Nagyon tetszett a játékban az is (ez nem csak erre a módra jellemző, de az alább ismertetésre kerülő másikra is), hogy nem csak az emberek élik a mindennapjaikat benne, de van némi élővilág is. A házak udvarán csirkék kapirgálnak, jöttünkre pedig odébb szökkennek, aztán szálldosnak pillangók és papagájok is (olyan színesek, mint Kazooie a *Banjo-Kazooie*-ból), az előbbiek gyakrabban, az utóbbiak ritkábban szállnak le erre-arra megpihenni, sőt vannak még patkányok is az épületeken belül. Ebben a játékmódban vehetjük fel a fő- és mellékküldetéseket is (például keressünk meg egy lámpást, vagy kutassunk ritka virágok után, hogy az egyik blackwychei lakos meghódíthassa szíve választottját), de vásárolhatunk a boltokban, szerezhetünk újabb és újabb pletykákat, sőt beépített segítséget is kaphatunk. Ebben a módban egyébként teljesen védettek vagyunk, nem kell tartanunk támadásoktól, ahogy haladunk előre a játékban, a farkas mindig újabb és újabb lyukakat fúr a földbe mindenhova, ezeknél kell lemennünk az alpályákra, melyeken a tényleges kihívás vár ránk.

Ezek az alpályák egész érdekesek, egyediek, az első néhány mondjuk még túlságosan könnyű, csak el kell ugrálnunk jobbra, majd vissza balra, de ne ijedjen meg senki, igaz nagyon fokozatos, finom learning curve-vel rendelkezik a játék, de ahogy kitanuljuk az irányítás minden csínját-bínját, azért be is keményít. Ezek a platform jellegű pályák egyébként oldalnézetesek, nyolc irányba scrolloznak (három parallax layerrel), meg még sok egyéb klasszikus elemet is tartalmaznak, kezdetben tehát még rövidebbek, és csak vízszintesek, de hamarosan egyre nagyobb függőleges kiterjedést is kapnak, komolyabb labirintusokat is be kell idővel járnunk. Ami mindezt még érdekesebbé teszi, hogy közvetlenül nem harcolhatunk a csapdák, ellenfelek és a farkas ellen, ugyanakkor a pályákon mindenféle állatokat vehetünk fel (és a boltokban is vásárolhatunk belőlük), az ő felhasználásukkal kell legyőznünk az akadályokat. Ez úgy működik, hogy ha például egy átugorhatatlanul magas, fallényekből (élnek és pislognak) álló fal elé érkezünk, akkor a robbanó sárkánnyal kirobbanthatjuk pár elemét, de le is tehetünk egy alvó medvét elé, melynek hasáról nagyobbat ugorhatunk, továbbá egy lebegő sárkányt is elhelyezhetünk a fal mellé, amit platformként használhatunk, de akadnak még erre a konkrét problémára is további megoldások. Az ilyen és ehhez hasonló feladványok által a játékban megjelenik a *Lost Vikings* jellegű logikai kihívás is, az állatokból egyébként limitált mennyiségű lehet nálunk, bár minden pályán felhasználhatjuk ugyanazokat, tehát használat után nem vesznek el, de ha mondjuk csak két medvénk van, egy pályán belül ennyivel kell gazdálkodnunk. Az állatokat egy menüből kell kiválasztanunk, majd ezeket szabadon elhelyezhetjük a pályán (a lebegő sárkányt leszámítva természetesen mindegyik csak a földön állhat/fekhet), sőt utólag még úgy fél képernyőször fél képernyős területen belül át is helyezhetjük az utoljára lerakott állatot. A dolog további érdekessége, hogy a pályákat rengeteg módon megoldhatjuk, sőt vannak lerövidítő utak is, egyébként minden pályán az a feladatunk, hogy megtaláljuk az alvó farkas barlangját, és visszaraboljunk egy általa ellopott tárgyat, kincset vagy embert. Ez után jön a második fázis, eltűnnek az állataink (nem is lehet őket ekkor használni) az ellenfelekkel egyetemben, a farkas viszont nagyon gyorsan üldözni kezd minket, így kell (sokszor alternatív utakon) visszajutnunk a pálya elejére, mielőtt a farkas széttépne minket. A pályákra egyébként – akárcsak a *Donkey Kong Country*-ban – akárhányszor visszamehetünk, második visszatérésünkkor már mindig kincset rejtenek, attól függő anyagból (bronz, ezüst vagy arany), hogy milyen gyorsan érjük el a farkast, így a pályákat mind érdemes aranyra kipipálni (ekkor lehet elérni a 100 százalékos játékot), de ezen felül még időrekordokat is döntögethetünk, a kincseket pedig pénzzé tehetjük.

TISZTELGÉS AZ ŐSÖK ELŐTT

A játék szinte minden területen kiváló, a zene és hang is nagyon profi (a figurák úgy dünnyögnek, mint a *Banjo* játékokban), a humoros párbeszédek is ott vannak a szeren, és a játékmenet is remek, egyedül a renderelt és konvertált grafika hagy némi kívánnivalót maga után szerintem, az ugyanúgy éppen csak átlagos, mint a GBA-s *Banjo-Kazooie*-ban. Nekem abszolút bejött az anyag, de még hab a tortán (főleg egy hardcore Ultimate és Spectrum rajongó számára), hogy rengeteget lehet nosztalgiázni is vele, bár még csak a harmadánál járok, már így is szinte minden Ultimate játékra találtam utalást, és rengeteg régi szereplővel is összefutottam. A dolog azzal kezdődik, hogy Blackwyche polgármesterének irodájában *Atic Atac* szőnyeg és *Underwurlde* démonszobor fogad minket, majd rögtön összefutunk Cookie-val, a boltossal (a *Cookie* című játék főszereplőjével) is. A játék 8 világának 56 pályája ráadásul nem csak a Sabreman történetek helyszíneire repít vissza minket, de bejárhatjuk benne a Sir Arthur Pendragon játékok (*Entombed, The Staff of Karnath, Blackwyche és Dragonskulle*), sőt más Ultimate anyagok (*Nightshade* és *Imhotep*) jól ismert helyszíneit is. Röviden tehát mindenkinek ajánlom a *Sabre Wulf*ot, aki kedveli a jobb akciójátékokat, Ultimate és Spectrum rajongóknak pedig még inkább, ennyi nosztalgiaelemmel én még egy játékban sem találkoztam.

Credo

ELŐZMÉNYEK

Minden volt és jelenlegi Spectrumos tudja, hogy a sokáig Nintendo alá, most pedig Microsoft alá tartozó Rare Ltd. egykoron Ultimate Play The Game, röviden Ultimate néven (sőt sokhelyütt az Ashby Computer Graphics Ltd., röviden A.C.G. nevüket is használták) a legjobb Spectrumos játékfejlesztő és kiadó cég volt. Produktumaik mind nagyon játszhatók voltak, de egyben látványosak és hangulatosak is, sőt rengeteg forradalmi újítást is bevezettek mind a technológia, mind a játékmenet terén. Mindezek és a sok jó játék mellett azt is nagyon kedveltem a cégben, hogy a játékaik gyakran összefüggtek, egymásra utaltak, a legtöbb figurájuk is hasonlóképp nézett ki, és a legismertebb karakterük, Sabreman (Szablyás Férfi) számos játékban vissza is tért.



Sabreman legelőször a *Sabre Wulf* című Spectrumos játékban tűnt fel (érdekes, hogy a most piacra került új GBA-s folytatás is ugyanezt a címet kapta mindenféle számozás és alcím nélkül) 1984-ben, az anyagot egyébként portolták C64-re, CPC-re és BBC-re is. A játék alapvetően roppant egyszerű volt, egy kevés háttérgrafikát használó (emiatt a képelemek rengeteget ismétlődtek egy képernyőn belül is, ami nagyon nehézzé tette a tájékozódást), hatalmas kiterjedésű labirintusban kellett benne tájékozódnunk. A-ból B-be kellett mászkálnunk (scroll nem volt, csak képernyőváltás, a képernyőket viszont négy irányba is elhagyhattuk, ha volt kijárat), tárgyakat gyűjtenünk és egy farkas (az Ultimate-re jellemzően kicsit régies stílusban ferdítve: Wulf) meg más lények elől menekülnünk. A játékot a szintén Ultimate által 1983-ban Spectrumra és BBC-re fejlesztett és kiadott *Atic Atac* folytatásának is lehetett tekinteni, a játékmotor és játékmenet szinte ugyanaz volt, ám a *Sabre Wulf* grafikára és hangulatra mégis egy magasabb szintet képviselt már.

A játék még 1984-ben folytatódott is az *Underwurlde* című résszel Spectrumon és C64-en egyaránt, ez azonban egy más jellegű anyag volt, oldalnézetes platformjáték. Ennek végén három irányba is folytathattuk utunkat Sabremannel, az első kijárat a sorozat harmadik részébe, a *Knight Lore*-ba vezetett, a második kijárat a negyedik részbe, a *Pentagram*-ba, a harmadik kijárat pedig a befejező részbe, a *Mire Mare*-be. A harmadik epizód, a *Knight Lore* is megjelent még 1984-ben, ez ismét nagyban eltért elődeitől, forradalmi megjelenítést alkalmazott, 45 fokban elforgatott és 45 fokban lenéző kamera által vett, izometrikus, rajzolt világban kellett benne kalandozni, ami egyfajta vektorgrafika nélküli 3D játékot eredményezett. A cég ezt a technológiát Filmation© néven szabadalmaztatta, és még több más játékban is alkalmazta, szintúgy a konkurencia, a témát Jon Ritman fejlesztette tökélyre az 1986-os *Head Over Heels*-ben, a világ máig is egyik legeslegjobb játékában. **(Így igaz! HoH rulez! Martin)** A *Pentagram* már 1985-ben jelent meg Spectrumra és MSX-re, ez szintén Filmation© technológiát alkalmazott, tehát gyakorlatilag a *Knight Lore* motorjára épült, a befejező rész, a nagy finálé, a *Mire Mare* pedig soha nem látott napvilágot, sőt el sem készült, így a teljes sorozatot sajnos nem lehet végigjátszani.

MARTIN BELESZÓL!

Kis túlzással ott vagyok, hogy amelyik játékban nosztalgia van, az nekem már csak jó lehet, úgyhogy nagy lelkesedéssel vetettem bele magam ebbe az új GBA-s stuffba – az utóbbi időben úgyis szinte csak GBA-s progik tetszettek igazán, amire gondolom ezekből a kis „beleszóló" boxokból ti is rájöttetek. Ez a game tisztára Donkey Kong Country, úgyhogy szerintem nagy sikerre számíthat a GBA tulajok körében. Nagy falat, tartalmas, megéri az árát!

SABRE WULF

THQ / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✓ tartalmas, remek játék sok gyűjtögetnivalóval és nosztalgiaelemmel
× nekem nagyon nem jön be ez a grafika, de talán valakinek igen

9 pont



HARCOSOK ZSEBKLUBJA

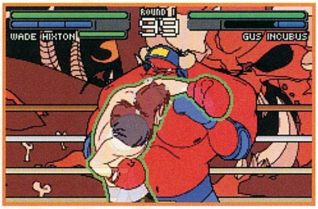


Végre egy eredeti GBA játék a rengeteg (főleg SNES) port és folytatás után, sajnos az ilyesmi manapság ritka, mint a fehér holló, ráadásul milyen remek darab lett az ismeretlen New-York-i Inferno Games legelső játéka (igaz a programozói és zenei feladatokat a holland Engine Software végezte), a *Wade Hixton's Counter Punch.* Őszintén szólva eredetileg semmi jót nem néztem ki a játékból a reklámkampánya során, azt gondoltam, hogy egy ízléses grafikát alkalmazó, de sík unalmas, fantáziátlan bokszjáték lesz, valami általam ismeretlen, de bizonyára Amerikában népszerű bokszolóról. Aztán pár napja befutott a kártya, és dobtam tőle egy nagy hátast, ritka igényes az egész, nagy műgonddal készítették, roppant magas szintű az animációja is, és ami a legjobb (nem is emlékszem, hogy volt-e más gépre ilyesmi), ez nem kizárólag a bokszról szól, nem kerülünk ringből ringbe minden átvezetés nélkül, hanem gyakorlatilag egy egész lájtosabb, boksz körül forgó kalandjátékot kapunk.

Ráadásul maga Wade Hixton sem egy létező személy, hanem csak a játék fiktív rajzfilmfigurája, aki a sztori szerint nem is profi öklöző, csak egy szimpla csóró ezermester. Az introban éppen hazafelé tart egy rally versenyről, amikor egy kisváros, Big Piney mellett lerobban a kocsija, és csak szigetelőszalaggal tudná megjavítani. Egy helyi szerelő meginvitálja a városba, és felajánlja a garázsát a szereléshez, hősünk a művelet előtt azonban még betér a helyi kocsmába, ahol rögtön bele is köt egy nagydarab fickó, és megkezdődik az első bokszmérkőzés. Ha győzünk, felfigyel ránk a helyi nagymenő, felajánlja, hogy a menedzserünk lesz, és elkezdhetünk kalandozni a kisvárosban is, ahol fokozatosan egyre több helyre mehetünk el, egyre több emberrel beszélhetünk, egyre több pénzt kereshetünk (a tétes meccseken), és egyre keményebb ellenfelekkel akadhatunk össze. A pénzünkért vásárolhatunk pletykákat (amik egyben új lehetőségek, hogy kihez fordulhatunk segítségért), új speciális támadásokat, trükköket és mozdulatokat, de sportszerűtlen segítségeket is, például a szerelő egy kis összegért fejbe vágja az ellenfelünket, amikor hívjuk, és ugyanígy az egyik lány is eltereli a küzdőfelünk figyelmét, ha erre felbéreljük. A játék lényege ennyi, így kell kalandoznunk, üzletelnünk, és sorban legyőznünk a város nyolc sztárbokszolóját: Rocco McScrubot, a szakállas óriást; Jobut, a vudus bérgyilkost; Gus Incubus-t, az ördögfiókát; Mimi Lit, a törékeny raver lányt; Sweetness-t, a stricit; Evil Wade-et, hősünk gonosz énjét; Killa Gorillát, a verőlegénynek és inasnak idomított gorillát; és Champet, a titokzatos bajnokot.

Mint említettem, a játék grafikája és animációja csúcs szuper, de ugyanez mondható el a zenéjéről és a humoráról is, semmi kivetnivalót nem találtam az anyagban, így nem is tudtam a lent látható 10-esnél rosszabbul pontozni. Természetesen maga a tényleges bokszrész nem hasonlítható egy igazán komoly platformjátékhoz, önmagában túl egyszerű, de más bokszjátékokhoz képest az is korrektül meg van csinálva, jól játszható, így azzal sincs probléma. Nagyon ajánlom tehát a játékot mindenkinek, aki kedveli az igényes és humoros GBA anyagokat, és akinek felkeltették az érdeklődését az itt leírtak.

Credo



WADE HIXTON'S COUNTER PUNCH

DESTINATION SOFTWARE INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ minden téren csúcs anyag, és még eredeti is
× hibát nem találtam benne

10 pont



FRENETIKUS FURKÁLÁS FURFANGOS FÚRÓGÉPPEL

A *Mr. Driller* mánia eredetileg 1999-ben tört ki, amikor a Namco kiadta az azonos című játékautomatáját, majd végig is söpört a világon, melynek hatására a játékot átírták DC-re, PS1-re (ezt teszteltük is a 2000. augusztusi Konzolban), PC-re, GBC-re és WonderSwan Colorra is, továbbá időközben elkészült pár folytatás is, meglepő módon ezek mostanáig tudtommal mind csak Japánban voltak kaphatók. Ilyen volt a 2001-ben GBA-ra megjelent *Mr. Driller 2,* a szintén 2001-ben PS1-re megjelent *Mr. Driller Great* (*Mr. Driller G* címen is ismeretes), a 2002-ben GC-re megjelent *Mr. Driller: Drill Land* (*Shin Mr. Driller* címen is ismeretes) és a szintén 2002-ben GBA-ra megjelent *Mr. Driller Ace: Strange Bacteria* is. Bár a *Mr. Driller 2* már a GBA japán megjelenésekor piacra került, tagja volt a kezdő játékcsapatnak, mégis rengeteget, három évet kellett arra várnunk, hogy itt nyugaton is elérhetővé váljon.





A három éves csúszás ellenére az anyag szerencsére most sem nevezhető elavultnak, engem már a körítés is megfogott, kevés GBA játéknak van ennyire jópofa és egyedi grafikája, ilyen egyedi designja, arculata és ennyire hangulatos introja. A játék egyébként alapvetően szerintem a *Tetris*-hez hasonlítható, viszonylag egyszerű logikai feladványokat kell megoldanunk benne, de nagyon erős időnyomás alatt, tehát az állandó agytorna és koncentráció mellett a játék gyors reakciót, helyzetfelismerést, problémamegoldó-képességet és ügyességet is igényel akár csak a *Tetris*, így nem meglepő, hogy nagyjából annyira addiktív is. Míg a kihívási szint hasonló, maga a játékmenet nem nagyon hasonlít a Tetris-re, aki nem ismeri az anyagot, az inkább amolyan *P.P. Hammer: and his pneumatic Weapon* szerűséget képzeljen el kevesebb ügyességi és több logikai elemmel. Célunk mindig az, hogy egy mély bányában, ami *Tetris*-hez hasonló, de sokkal méretesebb, messzebb nyúló elemekkel van feltöltve, lefele ássunk egy fúrógéppel, amikor megfúrunk egy blokkot, akkor az egész eltűnik, és persze ügyelnünk kell arra, hogy nehogy fejünkre essenek a felettünk levő blokkok. De eltűntethetők a blokkok úgy is, mint a Tetris-ben, ha két azonos színű blokk összekapcsolódik, és így legalább négyeleművé válik, szintén eltűnik. Az időlimit, pontosabban levegőlimit, amit a helyenként felvehető oxigénpalackokkal növelhetünk, nem teszi lehetővé, hogy teljesen eltűntessünk minden blokkot, ahogy függőlegesen haladunk lefele és időnként (főleg az oxigénhiány miatt) szükségszerűen oldalra is, mindig kerülnek blokkok a fejünk fölé, amikre vigyáznunk kell (mint a *Boulder Dash*-ben). Találkozhatunk persze még néhány extrával is, lassabban szétfúrható kövekkel és felvehető dolgokkal, továbbá gyűjtögethetünk kártyákat is, melyek növelik a szavatosságot. A játék három játékmódot tartalmaz, és két játékos is tolhatja egymás ellen (úgy lehet igazán izgalmas), összességében tehát egy remek logikai-ügyességi darab, ugyanakkor mégis csak azoknak ajánlom, akik képesek a *Tetris*-szel napokat elszüttyögni (tudom, sokan vannak, ezért nem húztam le a szavatosságot), én mindenesetre viszonylag hamar meguntam.

Credo

MR. DRILLER 2

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ remek körítés és oltári jó játékötlet
× a zenék rövidek és gyengén hangszereltek

8 pont



SZUPERSZONIKUS SZÁGULDOZÁS SZONIKKAL



Nagyon belehúzott mostanában a Sonic Team, ugyanis a múlt hónapban tesztelt kiváló *Sonic Battle* után már kész is az újabb eredeti, GBA-ra készült Sonic játék, a *Sonic Advance 3*. Szám szerint a gépen ez már az ötödik a 2001 végi *Sonic Advance*, a 2002-es *Sonic Advance 2*, a 2003-as *Sonic Pinball Party* és a 2003 végi *Sonic Battle* után, sőt a hatodik, ha a 2002-es *Sega Smash Pack*en belüli *Sonic Spinball*t is figyelembe vesszük.

Bár az előző két *Sonic Advance* nem különbözött nagyon egymástól, Yuji Naka fejlesztőcsapata meglepően sok új dolgot adott a sorozat legújabb epizódjához, leginkább játékmenetben, hiszen technológiában a *Sonic Advance 2* alapmotorját már nem nagyon lehetett volna tovább fokozni. Ami tehát az előző részben szerepelt, az gyakorlatilag mind megvan itt is: a gyűrűs energiarendszer, a 8 irányú parallax scroll, a több síkban való mozgás, a vízszintes ugrató póznák, a függőleges póznák, a hurkok, a dugóhúzók, a kilövők, a gyorsítók, a terelők, az emelők, a liftek, a checkpointok és a többi. Ugyanakkor amennyire emlékszem, az előző részben nem voltak időzített kapcsolók, melyekkel itt a padlók mellett még a falakon és a plafonon is találkozhatunk, ezek itt egyébként lifteket és kilövőket kapcsolnak be, továbbá úgy rémlik a vízesésen sem ugrálhattunk fel régebben, hiányoztak a szellőzőjáratok is, és meghajló hidak sem voltak. Továbbá azt hiszem a harmonikaszerű, több fokozatú, új típusú kilövők sem szerepeltek a korábbi részekben, ahogy az ötletes libikókák sem, az ugrálással manuálisan hajtható liftek sem és a bungee jumping kötelek sem, de valószínűleg még sok olyan újdonság van, amit meg sem jegyeztem. A pályák száma is nőtt, ezúttal is hét zóna van (Route 99, Sunset Hill, Ocean Base, Toy Kingdom, Twinkle Snow, Cyber Track és Chaos Angel), de most zónánként már három pályát kapunk, plusz a szokásos főnökharcot. A karakterek közül kezdetben csak Sonic és Tails választható, de ahogy haladunk előre, Knuckles, Cream és Amy Rose is elérhetővé válik. A játék legnagyobb újításairól azonban még nem is tettem említést. Ezúttal nem csak simán jönnek egymás után a pályák, hanem minden zónának van egy főpályája, ahol ellenfelek ugyan nincsenek, de kisebb logikai és ügyességi feladványok már igen, ezekről kell lemennünk a tényleges alpályákra, de lemehetünk még zónánként több frankó minijátékba, továbbá egy gyárba is, ez utóbbiban többek között bármikor válthatunk karaktert is. Szintén újítás, hogy mindenhol beszélhetünk nagyobb Chaokkal (a Sonic világ kis lényei), akik állandóan tippekkel látnak el minket, a kisebb Chaokat pedig gyűjtenünk kell, mert általuk újabb titkos helyeket nyitó kulcsokra tehetünk szert, egyébként mindenfelé találkozhatunk olyan rejtett helyekkel is, amiket csak egy bizonyos karakter tud megnyitni. A játék legnagyobb újítása azonban az, hogy egyszerre két játékos tolhatja együtt, egy játékos esetén pedig a második karaktert a gép irányítja, így sok helyen van lehetőségünk közös trükkök és támadások kivitelezésére is.

Sajnos csak ennyi fért bele a cikkbe, így számos dologról nem is írtam, például más játékmódokról sem. Egyébként audiovizuális téren is minden igaz a játékra, ami elődeire, sőt a korábbi részekből ismert tökéletes, nagyon színes, remek színátmeneteket használó, szemet gyönyörködtető pixelgrafika talán még tovább javult (a tökéletesnél is tökéletesebb), és a zene is megérdemli a maximumot, bár a *Sonic Battle* zenéje azért még ennél is dögösebb és jobban hangszerelt volt. Már az előző epizódot is maximális pontszámmal értékeltem, de a Sonic Team ezúttal még inkább felülmúlta önmagát, ha lehetne, erre már 11-est adnék, a *Sonic Advance 3* tehát abszolút kötelező anyag!

Credo



SONIC ADVANCE 3

THQ / SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ új platformkirályt koronázhatunk
× viccelsz?

10 pont



MÁR MEGINT A GONOSZ BYDO BIRODALOM? NA NEEE!





A japán Irem által fejlesztett első *R-Type* 1987-ben jelent meg játéktermi gép formájában, és debütálásakor masszívan be is intett minden korábbi lövöldözős játéknak, kegyetlenül alázta őket az ütős grafikájával, zenéjével, hangulatával, játékmenetével és legfőképp a sok forradalmi technológiai és játékmenetbeli újításával. Játéktörténelmet írt, sokáig semmi nem taszította le a lövöldék trónjáról, és máig is etalonnak számít. Az óriási siker után nem volt nagy meglepetés, hogy többen elkezdték klónozni a játékot (ilyen volt például a C64-es és Amigás *Katakis*, amit a hasonlóság miatt be is tiltottak), megszülettek a hivatalos portjai is sok gépre (C64-re két változat is készült, végül a *Katakis* mögött álló Manfred Trenz fejlesztése lett kiadva), majd lassan elkezdtek szállingózni a folytatások is. Az első részből C64-re, Spectrumra, CPC-re, GB-re, MS-re, MSX-re, TurboGrafx 16-ra, PC Engine-re, Atari ST-re, X68000-re és Amigára készült átirat, az 1989-ben szintén játékteremben debütált *R-Type II*-ből pedig Spectrumra, GB-re, TurboGrafx 16-ra, PC Engine-re, Atari ST-re és Amigára. A harmadik rész, az 1993-mas *R-Type III* meglepő módon már nem arcade automataként kezdte meg pályafutását, hanem SNES játékként, továbbá volt még néhány alcímes epizód is, melyek egy része egy vagy több korábbi rész felhúzott változata volt csak, egy része pedig tényleges folytatás. Ilyen volt a SNES-es *Super R-Type* 1991-ben, a PC Engine-es *R-Type Complete CD* szintén 1991-ben, a játéktermi *R-Type Leo* 1992-ben, a PS1-es R-Type Delta és R-Types 1998-ban, a GBC-s *R-Type DX* 1999-ben és a PS2-es *R-Type Final* 2003-ban.

Végül pár napja befutott az eddig SNES exkluzív *R-Type III* GBA portja is, amit a remek GBA-s *Wings* és *Wing Commander: Prophecy* mögött álló olasz Raylight Studios írt át a kedvenc zsebgépünkre. Mivel a cég éveken át reklámozta, hogy dolgozik ezen a porton, már én is nagyon vártam, majd hidegzuhanyként ért, hogy mind a kritikusok, mind a fórumozó játékosok brutálisan lehúzták az anyagot, miután én is kipróbáltam, már értettem, hogy miért. Maga az átirat nagyon precízre sikerült, semmi sem hiányzik belőle, megvan a három parallax layer, a helyenként vertikális, helyenként horizontális és helyenként átlós scroll, a csillagmozgás, a Mode 7 jelenet, az ellenfelek és a képernyő időnkénti rotálása, a hat pálya, meg minden, és programozói hibák sem jelentkeztek. A játék zenéje azonban valami eszméletlenül rossz; nem csak az a baja, hogy gyengén van megkomponálva (pedig az eredeti zenei motívumokat használja csak újra), de lassú, vontatott, hamis és szörnyen hangszerelt, már a *Wing Commander* cikkben is szidtam a cég zenészét, de úgy tűnik, sajnos az óta sem rúgták ki. A pocsék zene pedig kihat az egész játékra, tönkrevágja a hangulatot, a játékmenetet, mindent. Emellett a grafika sem túl fényes már mai szemmel, a szituációk és főnökök pedig nagyjából az első két *R-Type*-ból vannak újrafelhasználva, ezek a problémák persze már az eredeti SNES-es *R-Type III*-ban is megvoltak, de 11 év elteltével még zavaróbbak. Összességében tehát nagyot csalódtam én is az anyagban, bár játszhatóság és programozástechnika terén valóban egész jól sikerült, audiovizuálisan és ötletek terén már igen felejthető lett, hiányzik belőle a hangulat, a lendület, a pörgés és a tűz.

Credo

R-TYPE III

DESTINATION SOFTWARE INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ a zenét leszámítva nagyon pontos átirat
× szörnyű a zenéje, idejétmúlt a grafikája és nincs benne semmi új ötlet

4 pont

GAMEBOY: A „CSÓRÓ EMBER" PALMTOPJA! PDA PROGRAMOK GAMEBOY-OKON

„OH LORD, WON'T YOU BUY ME A SONY CLIÉ?"

Nagyon hasznos dolgoknak tartom a PDA (Personal Data Assistant) és palmtop gépeket, hiszen az ember bárhol és bármikor szükségét érezheti, hogy egy-egy gondolatot lejegyezzen, vagy beletekintsen a határidőnaplójába, esetleg felírja egy bombázó telefonszámát, akivel a dizsiben jött össze. Ezeket a problémákat persze úgy is meg lehet oldani, ha az ember mindig magánál hord egy jegyzetfüzetet meg egy cerkát, de ez a módszer már „elviszesen" mondva *unfrankó*. A telefonszámokat természetesen ma már mobilba írja az ember, erre pedig a legolcsóbb eszközök is alkalmasak, de a többi problémára az igazán univerzális megoldást mégis csak a PDA-k, a palmtopok és a nagyon fejlett *okostelefonok* nyújtják. Ezek azonban sajnos kegyetlenül drágák, a tűrhetőbb darabok 200 rugó körül mozognak, az árukhoz mérten ugyanakkor messze nem nyújtanak szerintem eleget, én legalábbis ilyen kérdésben olcsójános vagyok, ennyit nem csengetnék ilyesmiért, inkább olcsóbb, alternatív megoldásokat keresek.

Már nagyon régen felmerült bennem, hogy végül is olcsó, hordozható játékgépekre is lehetne ilyen lájtosabb PDA programot írni, persze a szövegbevitel kissé problémás lenne, mivel ezek a gépek sem billentyűzetet, sem érintőképernyőt nem tartalmaznak, az esetleges extra mini billentyűzet csatlakoztatása meg már túl kényelmetlenné tenné az egész rendszert. Maradt az az ötlet, hogy a D-pad segítségével lehetne bevinni a szöveget, amivel még mindig kábé olyan sebességgel lehetne gépelni, mint a legtöbb mobil esetében. Annyira mondjuk soha nem kapott el a láz, hogy le is üljek és megírjam az elképzelt PDA programomat, inkább vártam, hogy valaki megtegye helyettem. Utólag megtudtam, hogy az ötlettel nem is voltam úttörő, egy FabTek nevű ismeretlen cég GB-re már 1992-ben kiadott egy PDA kártyát, ami a *WorkBoy* nevet kapta, és ami tartalmazott egy kis extra billentyűzetet is. Valószínűleg akkor még nem volt érett erre a piac, sőt talán még most sem az, de az is lehet, hogy csak soknak találták az emberek a 90 dolláros árat, esetleg kényelmetlennek a lafogó billentyűzetet, mindenesetre nem terjedt el túlságosan a hardver, én sem láttam ilyet személyesen.

MISSION: IMPOSSIBLE (GBC)

A hozzám hasonló emberekben azonban megmaradhatott az igény valami ilyesmire, a *WorkBoy* után ugyanis a következő körben GBC játékokban fedeztem fel ilyen beépített PDA programokat, legelőször a *Mission: Impossible*-ben. Ennek főmenüjéből a főjáték mellett kiválaszthatjuk az Agent Organiser menüpontot is, ami maga a hat menüpontot tartalmazó PDA. A Secret Files menüpont alatt találjuk a lényeget, itt egyrészt neveket, címeket és telefonszámokat tárolhatunk (Addresses almenü), másrészt mások által infrán átküldött üzeneteket olvashatunk, harmadrészt pedig jegyzetelhetünk szabadon. Mindhárom menüben van lehetőségünk adatküldésre a GBC infra portján keresztül, továbbá nyomtatásra a géphez kapható nyomtató segítségével, és természetesen törlésre is. Maga az adatbevitel szerintem szörnyű, a Select segítségével választhatunk a betűk és a számok között, és mindkét esetben egy virtuális telefon billentyűzettel adhatjuk be a karaktereket, ami nagyon lassú és nehézkes. Kicsit komplikáltabb is a telefonnál, mert ki kell tartanunk az iránygombot, miközben az A-val válogatunk a számjegy alatt található lehetséges karakterek között, de ha valaki géppuska sebességgel képes SMS-eket írni, az idővel ezt is megszokhatja, nekem mindenesetre ez a szövegbevitel nagyon nem jött be. A második menüpont egy tanítható távirányító, ez egész hasznos dolog, bár ezt is meg lehetett volna sokkal jobbra is írni, hogy ne csak 6 gombot kezeljen, de kombókat is. Továbbá találhatunk még a programban egy minimalista, csak négy alapműveletet tudó beépített, 13 digites számológépet is, az utolsó három menüpont pedig az infrán jövő adatok fogadására, a teljes adatbázis törlésére és a kilépésre szolgál. Az anyag egész érdekes próbálkozás volt, de ugyanakkor szinte teljesen használhatatlan is.













MARY-KATE AND ASHLEY: POCKET PLANNER (GBC)

A szintén GBC-s *Mary-Kate and Ashley: Pocket Planner* már egy hajszállal komolyabb próbálkozásnak indult, hiszen az egész kártya a témának volt szentelve. Ez már tartalmaz belső órát és határidőnaplót is, melyben egy soros bejegyzéseket rendelhetünk dátumokhoz, sőt arra is lehetőségünk van, hogy a bejegyzésekre az anyag a megadott időpontban figyelmeztessen minket. Aztán tartalmaz a program egy amolyan e-mail szerű levelezőrendszert is, amivel a barátainknak infrán keresztül küldhetünk üzeneteket, és persze fogadhatunk is. Természetesen ebben is vezethetünk adatbázist a barátainkról, jóval részletesebbet, mint az *MI* esetében, a néven, címen és telefonszámon túl hobbikat, születésnapokat és rengeteg egyéb dolgot is feljegyezhetünk. Aztán vezethetünk még amolyan tennivalók listát is, ahol felírhatjuk a teendőinket, és az elvégzetteket kipipálhatjuk. Tartalmaz még a kártya négy nagyon gagyi minijátékot és sok kislányos marhaságot is, például olyat, ami véletlenszerűen megmondja, hogy akire az ember gondol, az szereti-e, továbbá van még benne horoszkópszerűség és egy kutyás *Tamagotchi* is. De találhatunk még benne pár egyszerű, hasznos dolgot is, stopperórát (sajnos memória nélkül), telefontárcsázót három memóriarekesszel, továbbá pár tökéletesen használhatatlan dolgot is. A szövegbevitel itt egy hajszállal jobb, mint az *MI* esetében, itt egy virtuális ABCDEF billentyűzettel vihetjük be a karaktereket, ugyanakkor többsoros szövegbevitelre és jegyzetelésre nincs lehetőségünk (bár az infrát és a nyomtatót ez is kezeli szinte minden menüben), ez tehát szerintem ezeken a pontokon vérzett el, az egész nagyon kislányoknak van belőve, túlságosan komolytalan dolog.









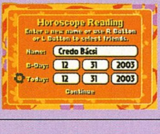




LIZZIE MCGUIRE: ON THE GO (GBA)

Bár lehet, hogy volt még GB-n és GBC-n más játékban is ilyen PDA szerűség, én többre nem emlékszem, sőt emlékeim szerint GBA-n sem találkoztam ilyesmivel egészen a közelmúltig. A *Lizzie McGuire: On The Go* kábé két hónapja jelent meg GBA-ra, ez is amolyan rajongó kislányoknak (a *Lizzie McGuire* egy TV sorozat egy kamaszlányról, készült belőle mozifilm is, amit néhány hónapja tudtommal a hazai mozik is vetítettek *Csaó, Lizzie!* címmel) készült „mindent bele" anyag, mint amilyen a *MKA:PP* is. A kettő között annyi a különbség, hogy a *Lizzie*-ben nem a PDA funkciókon van a nagyobb hangsúly, hanem az ultragyökér minijátékokon és az olyan kislányos dolgokon, mint a fejben kigondolt kérdésekre véletlenszerű, semmitmondó válaszok generálása. Mindez persze nem tartozik a cikk témájához, sőt azért sem teszteltem a játékot anno, mert annyira jelentéktelen az egész, fókuszáljunk tehát inkább az anyag PDA almenüjének tartalmára, ami sajnos még szegényesebb, mint a már említett GBC-s játékoké. Itt három menüponttal találkozhatunk csak: a Class Trackerrel, a Best Friends-szel és a Horoscope-pal. Az első egy órarend, mivel a játékkal az iskolás lányokat célozták meg, ez egész jó ötlet, a hét öt napjára napi hét tanórát jegyezhetünk itt be, plusz minden napra egy délutáni elfoglaltságot, sőt minden órához tanárt és tantermet is rendelhetünk. A második menüpont természetesen itt is egy barátnyilvántartó adatbázis, itt névnek, telefonszámnak, születésnapnak és e-mail címnek jutott csak hely. A harmadik menüpontban pedig egy tetszőlegesen beadott dátumra vagy egy barátunk esetében beadott születésnapra kérhetünk le horoszkópot, magától értetődően. A lehetőségeink ezzel sajnos ki is merülnek, tehát itt sincs semmi komolyabb jegyzetfüzet vagy ilyesmi, egyedül a címlista hasznosítható valamennyire, továbbá az audiovizuális körítés is egy kicsit jobb itt, mint az előző anyagoknál. Ugyanakkor a szövegbevitel itt a leggyengébb, ABCDEF virtuális billentyűzetről kell gépelnünk, a billentyűzet azonban egy soros, hosszú, kiterített, ebből következően itt a gépelés törvényszerűen csigalassú, rutint sem lehet benne szerezni, mert túl lassan érünk el az egyik betűtől a másikig. A dolog talán egyetlen előnye, hogy itt tényleg minden ékezetes betűt és speciális karaktert használhatunk, ezt leszámítva használhatatlan, felejthető az anyag, ahogy az egész játék is.







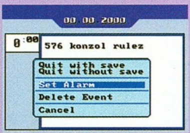
INNOVATION GBA PERSONAL ORGANIZER (GBA)

Eddig tartottak a hivatalos, Nintendo által legyártott GBC és GBA kártyák, de pár napja megjelent a piacon egy nem hivatalos GBA cucc is, ami már egy komolyabb PDA próbál lenni, nem valami gyerekes marhaság, ez az Innovation cég *GBA Personal Organizer*e. Ez a kártya kissé amatőr főmenüvel jelentkezik be, ahol hét ikon között válogathatunk (Pocket Notes, Schedule, Calendar, World Time, Address Book, Calculator és Setup), a háttérben némi háttérgrafika mozog, a kiválasztott ikonok pedig kicsit rotozoomolnak. Itt ismét van általános jegyzetfüzet, a Pocket Notes menüpont alatt, ami már egész korrekt, az L-lel elérhető pulldown menük között szinte mindent megtalálunk, amit egy modern szövegszerkesztőben. Tölthetünk és menthetünk szabadon dokumentumokat, kezdhetünk újakat és törölhetünk lementetteket is, de link kábelen keresztül is mozgathatjuk őket, továbbá megvan a dátum beszúrás, a visszavonás és a kivágás/másolás/beszúrás trió is, sőt a keresés, a fontméret váltás és a színváltoztatás sem hiányzik. Mi több, még a kurzort is teljesen szabadon mozgathatjuk, sajnos azonban maga a szövegbevitel itt is problémás, itt is egy túlságosan széles, ABCDEF stílusú virtuális billentyűzettel kell szenvednünk, mint a *Lizzie*-ben, a gépelés tehát itt is túl lassú és kényelmetlen, és ez persze a kártya többi menüjére is igaz. A Schedule természetesen egy határidőnapló, a jegyzetfüzethez hasonlóan egy egész hasznos és kezelhető eszköz, minden naphoz több soros szöveget is írhatunk, és bekapcsolhatjuk a riasztást is, a bejegyzéseinket pedig napi, heti és havi bontásban is áttekinthetjük. A Calendar egy hagyományos naptár, ami össze van kötve a határidőnaplóval, innen nagyobb időintervallumot, akár éveket is el tudunk érni gyorsan. A World Time természetesen egy világóra, egy ízléses világtérképen két nagyvárost jelölhetünk ki, és mindkettőhöz külön beállíthatjuk az órát, így egyszerre követhetjük az időt a világ két pontján. Az Address Book egy hasznos címnyilvántartó, minden névhez rendelhetünk lakcímet, e-mail címet, telefonszámot és website-ot, és a Calculatorról is könnyű kitalálni, hogy micsoda, egy 12 digites egyszerű, 4 alapműveletet, plusz memóriafunkciókat ismerő számológép. Utoljára maradt a Setup, amiben többek között a dátumot és időt állíthatjuk be, továbbá jelszóval le is védhetjük az adatainkat. Összességében érdekes és már viszonylag hasznos is ez a PDA, de még ez sem az igazi, tudhatna többet is, és a szövegbevitele – ami ugye a legeslegényegesebb dolog – sajnos kényelmetlen és fárasztó.









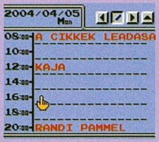


TEAMKNOX GB-PDA (GBC)













Az eddig ismertetett, különféle GB-ken futó PDA programokon túl még három továbbiról van tudomásom. Az egyik a GBC-s *Touch Boy*, amiről szinte semmit sem tudok, azt leszámítva, hogy valószínűleg nem hivatalos kártya volt, ráadásul nagyon szűk körben terjedt el, emiatt ehhez nem is volt szerencsém. A másik a sima GB-n is futó orosz *Work Master*, ami ROM formában ma is megvásárolható a neten, a használatához tehát GB-s Flash kártyára is szükség van, ez jelenleg a 3.0-ás változatnál tart, nagyon komoly, könnyen bővíthető darab, egy komplett multitask operációs rendszer sok hasznos funkcióval, például rendes QWERTY-s szövegszerkesztővel is. A probléma ezzel az, hogy egyrészt ez már annyira komplex dolog, hogy még pár oldal kellene a kielemzéséhez, másrészt pedig annak ellenére, hogy az én munkáimat is felhasználták benne, én csak a 2.0-ás változat lebutított demojához jutottam eddig hozzá, ami egyébként letölthető a www.workmaster-pro.com site-ról.

Lássuk tehát az utolsó, egyben szerintem legjobb és legkényelmesebb GB-s PDA programot, az ingyenes és nyílt forráskódú (persze ennek használatához is kell egy GB Flash kártya) *GB-PDA*-t, egész pontosan az anyag aktuális, 4.5-ös verzióját, amit a japán TeamKNOx banda készített. Ez a cucc GBC-n és GBA-n fut, a főmenüjében 3x3-as elrendezésben láthatjuk a választható ikonokat, amiket ráadásul több oldalon keresztül lapozhatunk is, ez elég kényelmessé teszi a rendszert, ahogy az is, hogy a Select+Start kombóval bárhonnan ki tudunk lépni. Az aktuális verzió letölthető innen: home.att.ne.jp/gamma/TeamKNOx/gameboy/gb_pdae.html, ami egyébként a következő programokat tartalmazza: Clock, Date, Phone, Dialer, World, Memo, Config, Data, Dscan, Remo, Namikei, Calc, IBM, :Cat, LEGO, !Scan, Tranp, Draw, Sweeper, PDC, Term és About.

Az About (Névjegy) és a Config (Beállítások) természetesen magától értetődik, ez utóbbiban egyébként elég jól belőhetjük magunknak az interfészt, válogathatunk különféle fontok, keretek, pointerek, gombok és színek között, sőt még az ikonokat is átrendezhetjük. A Clock ikon alatt találjuk a világórát, ami hasonlít az Innovation PDA-jában találhatóra, de sokkal kényelmesebb, itt scollozhatjuk a világtérképet is, nagyon egyszerűen állíthatjuk be a saját időnket, és két további ikont is elhelyezhetünk a térképen, tehát itt három időzónát is követhetünk egyszerre, ráadásul ez utóbbiak esetében automatikusan számolja a program az eltéréseket. A Date a naptár, ez is az eddigi legátgondoltabb, amivel találkoztam, többet között itt azt is beállíthatjuk, hogy mi legyen a hét első napja, továbbá válogathatunk a különféle országok zászlai között is, melyek alapján a program a lokális ünnepnapokat is automatikusan jelzi. A navigáció itt is roppant egyszerű és gyors, ahogy az aktuális dátumra ugrás, az aktuális hét leolvasása, és a határidőnaplóba történő jegyzetelés is, sajnos minden nap minden két órájához csak 16 karakter írható be, ami egy kicsit kevés. A Phone természetesen a telefonszám-nyilvántartó és egyben tárcsázó, itt is csak dicsérni tudom a japán srácokat, ez a menü is a lehető legkönnyebben kezelhető és legjobban megtervezett, lapozgathatunk benne a kezdőbetűk között, és mindegyik alá négy oldalnyi számot vihetünk be, alapban mindig a számhoz tartozó név látszik, ha ráklikkelünk, akkor pedig a szám válik láthatóvá, amit a program fel is hív tone üzemmódban. Ráadásul itt még azt is beállíthatjuk, hogy az adott számot helyi vagy távolsági előtaggal akarjuk-e éppen hívni, sőt van egy külön oldal a legfontosabb számoknak is. A Dialer egy egyszerű gyorstárcsázó, beírunk egy számot, és azt felhívja tone üzemmódban, továbbá tartalmaz néhány különleges kódot, szünetjelet, törlést és egyebet is, ami phreakereknek hasznos lehet. A World menüben állíthatjuk be, hogy melyik országban vagyunk, és az adatbázisban szereplő országokról pár információt is leolvashatunk, például az ország rövidítését, fővárosának nevét, időzónáját, hívókódját stb. A Memo a jegyzetfüzet, itt 4 oldal beépített segítséget olvashatunk, és 10 oldal saját gondolatot jegyezhetünk le, ami ismét kissé kevés szerintem. Ez a program tartalmaz többek között keresőt és nagyon ötletes könyvjelzőt is, persze azért ez annyira nem fejlett, mint az Innovation PDA szövegszerkesztője, nincsenek benne blokkműveletek, nem lehet színezni, fontot váltani, és különféle fájlneveken szöveget elmenteni, mindezért azonban kárpótol minket a sokkal jobb szövegbevitel (ami persze ebben a PDA-ban mindenhol ugyanaz). Itt egy rendes, virtuális QWERTY billentyűzetet kapunk, több sorosat, így nagyon gyorsan elérhetünk minden betűt (ezért is találták ki anno a QWERTY felépítést), mellesleg ma már úgyis mindenki megtanul ilyen billentyűzeten gépelni, így ez nem okozhat senkinek sem problémát. Ez a beviteli módszer szerintem a legoptimálisabb egy ilyen programhoz, először nagyon meg is lepődtem, hogy milyen gyorsan lehet így gépelni. Igaz van egy kis probléma is ezzel, a program 4.5-ös változatában valamiért nagyon lassan reagál a virtuális billentyűzet, feltételezem azért, mert bekerült a programba a géphez kötött PC billentyűzet kezelése is, és az valahogy lassítja a rendszert, ez ügyben írtam a srácoknak, remélem kijavítják. Ha pedig valakinek nagyon kell egy korábbi, e téren tökéletesen működő, igaz kevesebb programot tartalmazó változat, az szóljon nekem, a netes fórumokon megtalál. A Data menüből turkálhatunk a program saját fájlrendszerében, minden, amit létrehozunk egy külön fájl, amit itt fel is tölthetünk PC-re, no meg le is tölthetünk onnan, sőt a jelszavas védelmet is itt állíthatjuk be. A Calc természetesen egy szabványos, 4 alapműveletet ismerő, 14 digites számológép, ami tud ugyan különféle törléseket, de sajnos memóriafunkciókkal nem rendelkezik. Végül talán még a Draw tekinthető egy érdekesebb alapszolgáltatásnak, ami egy primitív rajzprogram, melyben a lehetőségeink kimerülnek a vonalhúzásban, négyzet- és körrajzolásban, színválasztásban, feltöltésben és törlésben, ráadásul egyszerre csak egy kép lehet a memóriában.

A PDA többi programja inkább csak bonusz, érdekesség. A Remo egy beépített, nem tanítható távirányító, amivel csak 8 alap TV-t, videót és erősítőt lehet irányítani, ikonokon keresztül, ami miatt a navigáció is lassabb, mint a kombós megoldásoknál, igaz több funkciót elérhetünk így. Az IBM és a :Cat két vonalkód-leolvasó program, a TeamKNOx ugyanis elsősorban mindenféle hardver összekötésekkel foglalkozik, a már említett PC billentyűzeten túl rengeteg egyéb dolgot is a gépre kötöttek, még GPS rendszert és két különféle vonalkód-leolvasót is, ez utóbbiakat lehet innen kezelni. A LEGO is hasonló dolog, sőt valamivel érdekesebb is, ebből a programból infra porton keresztül MindStorms LEGO-kat lehet programozni, virtuális joystickkel lehet őket irányítani, mozgásszekvenciákat lehet memorizálni, sőt zenéket is lehet rögzíteni és LEGO-kon lejátszani a virtuális zongora segítségével. A PDC is ilyesmi, ebben mobilokkal lehet kapcsolatot létesíteni szintén infrán keresztül, itt többek között monitorozhatjuk grafikonokkal a térerő hullámzását, de egyéb dolgokat is megtehetünk. A Term egy terminálprogram, ami soros és infra porton keresztül is tud adatot fogadni, de gyakorlati haszna szerintem nincs sok, a !Scan pedig infravörös adatfolyamok analizálására való. Végül tartalmaz a program pár egész jópofa klasszikus játékot is, a Dscanben tengeralattjárókat kell torpedóznunk, a Namikei valami Tetris szerű puzzle, a Tranp egy kártyajáték, a Sweeper meg természetesen a jó öreg Aknakereső.

ÖSSZEGZÉS

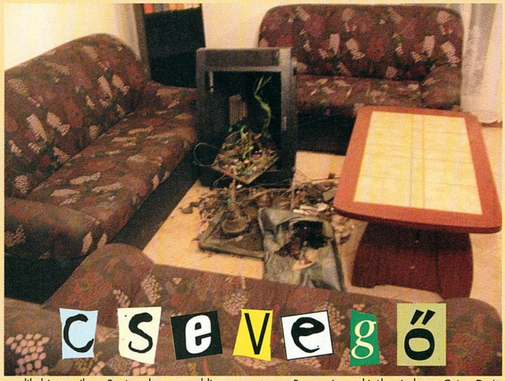
A felsoroltak közül tehát szerintem messze a legjobb cucc a TeamKNOx *GB-PDA*-ja, igaz ez sem tökéletes, messze nem az, leginkább az említett szövegbevitel késleltetés jelenti a problémát és az eléggé limitált jegyzetfüzet, de összességében nálam eddig vitte a pálmát. Persze az lenne az igazi, ha a felsorolt programok minden előnye bele lenne gyúrva egy nagyon jól megtervezett, GBA-t kihasználó anyagba, ami igazán ízléses felhasználói interfészt is tartalmazna, de valószínűleg az ilyen kütyüknek olyan kicsi a piaca, hogy senki nem meri ilyesmibe vágni a fejszéjét, persze reméljük egyszer valaki mégis megteszi.

Credo

Áprilisban valahogy olyan *beszólok brother* kedvem szokott lenni. Most sincs ez másképp. A fák újra öltöznek, a lányok újra vetkőznek, az időjárás meg olyan aberrált, mint még soha. Milyen hangulata legyen a gamergyereknek ilyenkor? Az NFS Undergroundnak is ilyen kedve volt *és beszólt*. Az eredményeket a mellékelt fotókon lehet látni. Hasonló dolgok apropóján szoktam elgondolkodni, hogy én vagyok agresszív, vagy a használati tárgyakat gyártják túl gyenge anyagból...? R *(Agresszív állat vagy, ez nem kérdéses. Marin)*

Tisztelt 576 brigád (ebbe belefér Reni is). A múltkor csak azért maradt ki a hölgyemény, mert szerintem ez csak egy álnév a hímnemű olvasók cukkolása végett. **(Komolyan gondolod, hogy egy „n" fős szerkesztőségbe nem fér be n/10 db nőstényördög? R)** *(Ezt a kis matematikai eszmefuttatásodat most konkrétan nem értem, Kicsirad… Martin)* Esetleg küldjön magáról egy tangás fotót (épp aktuális viselet) **(A tanga mikor nem az? R)** *(Rajtad is mindig az van… Martin)*, és akkor mindent elhiszek. Ja, és közöljétek vele, hogy nem minden férfi durva és erőszakos (ki tudja mit él át köztetek szegény), hanem vannak gyengéd, kedves srácok is, mint például én **(Vagy inkább a nyeszlett lyányok bírják túl szerinyen a markos lőgények szorongatásait. R)** Most pedig térjünk rá az E3-as DVD-vel kapcsolatos észrevételekre „agresszív arcú" Martin főszereplésével. **(Martin meg az agresszió? Alter klubban szoktak széparcúak lenni. Főleg ha tucctuccer-szerkóban mész. R)** *(Ezt most megint legalább annyira nem értem, mit az előző matekosat… Martin)* Most komolyan, ha ilyen górém lenne, biztosan nem mernék késni a tesztek leadásával, 1 hónappal korábban nyújtanám át „bocsánat, hogy megszülettem, többet nem fordul elő" feliratú kártyával. **(Ha kitalálod, hogy tesztelő akarsz lenni, elpusztítasz... R)** *(Találd ki, kérlek, találd ki! Martin)* A DVD amúgy ölég jó lett, csak a rengeteg kardozós, lövöldözős progi között elkelt volna egy Fatal Frame 2 **(Vagy egy Fatal Racing 2... Istenem, micsoda idők voltak... R)**, vagy akár egy Risk is (amire nagyon kíváncsi vagyok, mert állati jó társasjáték volt), meg hasonlók, vagyis egy kicsit színesebb választék. Miért maradt ki a HALO 2 filmecske? **(Hogy a vol2-t is megvedd. R)** *(Nem kaptuk meg a kiadótól jó minőségben, azért. Martin)* Azt gondoltam, hogy a visszaszámlálás végére visszatérünk rá. Még annyit hadd tegyek hozzá, hogy legközelebb lehetne audio kommentár is (első benyomások a progikkal kapcsolatban, mennyit kért az operatőr, akinek végig remegett a kezében a kamera, stb.) **(Az horror lenne! Így is fél napot stúdióztunk, hogy a Martin 20KHz-es koloratúr szoprán hangjából emberinek tetsző cuccot csiholjunk a két mondatos beszólása erejéig. Kiakasztotta az analóg-digitál átalakítót! R)** Jót röhögtem azon, hogy szerinted 1000-el többen olvassák az újságodat. Már elfelejtetted, hogy felkértél valakit egy csomó példány felvásárlására és a szegény gyerekek közötti szétosztására? Ez a valaki én voltam. Elutaztam más földrészekre is, terjesztettem a kultúrát és ez a hála? Afrikában is hogy örültek nekem, ennivalónak neveztek ezért a kedvességért és még vacsorára is meghívtak, de mivel a fő fogást nem árulták el (én pedig akármit nem eszek meg), inkább menekülőre fogtam a dolgot (így utólag visszagondolva elég erőszakosak voltak, na mindegy). Közben ebolás is lettem **(Igen, ezt hűen tükrözi az írásképed. Gondolom a kezed támadta először. R)**, de semmi baj, megérte a jó cél érdekében. Viszont abban maradtunk, hogy az újságok és az utazások árát is fizetitek és akkor még ingyen is dolgoztam. *(Ezt most te fizetted. Bocs. Martin)* Még 2 dolgot szeretnék megosztani veletek. 1. A Kill Bill volt szerintem az év filmje. *(Jézus Mária. De messze van attól. Martin)* 2. A Survivor izgalmasabb lenne, ha egymást is felzabálnák és csak 1 ember hagyhatná el a szigetet. Mindazonáltal ezeket valahogy többre becsülöm, mint a „villásokat", mert ez igazi próbatétel **(Miért? Ezek kanállal esznek? R)**, és nem elegendő feltétel a jelentkezéshez az, hogy büdös a munka és szívesen eldöglünk hónapokig, aztán rappert, műsorvezetőt, vagy akármit, de mindenképpen bohócot csinálnak belőlünk. **(Hogy a maradék bohóc a képernyő másik oldalán minket bámuljon. Vagy nem? ;-) R)** *(…mondod ezt te, Kicsirad, aki DVD-re íratja a VV3 összefoglalóit? Martin)* Pfúj! Na megyek is, sziasztok! Mantner Krisztián, Budapest.

28 éve vagyok függő (régebb óta, mint Martin eh-eh). *(Ja. Hány éves vagy? 40? Vagy 3 éves korodban kezdted? Martin)* Frenki a lap **(Wász? R)** csak így tovább. Manapság – a kevés időmre tekintettel – a játékokat csak Martin véleménye alapján választom, mivel elég hasonló az ízlésünk (Többet nem nyalok, eh-eh.) **(Pedig kéne, mert ez még kevés a Csevegőhöz, eh-eh. R)** Eddig minden oké, csak a kamerakezelésről kicsit írhatnátok többet, vagy több korábbi játékkal kellene összehasonlítani az új cuccot. A karácsonyi ajándékokról lemaradtam – a nyírség átka –, úgyhogy ha nem okoz gondot, küldhetnétek valamilyen Metal Gear-es cuccot. **(Van itt egy „Metal Gear Solid Limited Pack" spéci fényezésű PS2 két kontrollerrel, memokártyával, összes eddigi MGS résszel plusz exkluzív, játszható Metal Gear: Fear the Snake előzetessel. Valami Hideo Kojima nevű fazon alá is írta. Csak aztán idő előtt visszavonták a terméket és nem gyártották le belőle azt a 99 darabot, amit terveztek. Kell? R)** Mondjuk a Substance-et. Nekem már két példányban is megvan, de a gépemben állandóan lefagy a – reklamálni biztosan nem tudok sehol sem – **(Dehogynem! http://www.verbatim.com/support.html. Hogy is mondtad? Eh-eh... R)** A Konaminál nem tudnak tirpákul, eh-eh. A har-



madik biztos siker. Segítsetek, mert addig nem megy a sex! **(Hogyhogy? Meryl rádiójának kódszáma nyitja a digitális vasbugyit? R)** Metal Gear függő vagyok. A kisfiam neve Snake és Raiden, de a Prince of Persia-t sem vettem meg. Imádtam a korábbi két részt, de mostanában hiába vittem végig többször is, nem enged a bonusz pályára. Miért? **(Automatikusan érzékeli a cheatkártyát a gépben ;-) R)** Ha üzlet van, elküldhetek cserébe egy „ie-i" Yoda figurát, amelynek eredete ködbe burkolózik. Nem bánjátok meg a cserét! **(Ja, legutóbb is bekajáltunk egy ilyet. Azóta van Martinnak sólisztgyurmából 4-éves gyerek által gyártott – öööö, hát aszonták' X-Wing, de én némi fallikus jelleget fedeztem fel a kialakításában –, szóval izéje. R)** *(Felhelyezek neked egy szép darab sólisztgyurmát, csak arcoskodjál, Kicsirad… Martin)* Maradok kitartó előfizetőtök! Kawiár!!!

Hello 576 tím! Az előző levelem a decemberi számban volt benne, úgyhogy ezt már nem kell betenni a Csevibe. **(Huncut vagy. Pontosan tudod, hogy ez az a pont, ahol egyből elkezdem pötyögni befelé a leveled. R)** Elég, ha az embert egyszer érinti ez a megtiszteltetés. Azért írok most, mert vettem egy új konzolt és meg akarom veletek osztani az örömömet. Namármost. Először egy GC-n gondolkodtam a Residentek miatt, de rájöttem, hogy nekem ezért a pár játékért nem kell a kocka, Zeldát és Mariot pedig utálom. A PS2 már nagyon régi, idejétmúlt grafikával **(Ehh. Láttad a Turismo4 Prologue-t? Nálam 5 pontos eresztés, de a látvány az szétüt. R)** és sokszor lefagy (Az, hogy szétmoddolod a géped, nem a PS2 hibája imho. R), sok rá a sz*r játék. Mi maradt? Az Xbox. Uncsim is azt vett, miután sarokba b*szta a PC-jét. Én a PS-emet szépen összecsomagoltam, elraktam, kár, hogy vége szegénynek, tisztelet neki, egy kis darab a szívemből a PS volt. Persze ezek után kötelességemnek érzem, hogy belépjek az XXX-kommandóba **(Ja, abba én is belépnék. Csak az egy más XXX :-) R)** Még, hogy én köpönyegforgató... Ha szeretném az RPG-t PS2-t vettem volna, de én utálom azt, hogy megállnak az ellenfelek egymással szemben és egyszer én ütök, aztán te jössz én meg állom alapon folyik a harc. Szánalmas. **(Sokmillió ember kedvencét zúzod le. Veres Miki itt a háttérben épp az acélos bakit húzza felfelé, a Goku-s kame-hame fejpánt már rajta van, hóna alatt meg egy telefonkönyv. Egyébként a valóságban is működő módszerről van szó: a '80-as években volt nagy divat – de megbeszéltem egy sráccal, hogy mi is megjátszunk valami hasonlót – a következő: felállt egymással szemben a két arc. Egyszer egyik ad pofot, egyszer másik. Tisztán tenyérrel, tisztán arcra. Jó csípőset. Ha kilépsz az állásból, felrántod a kezed, elborulsz vagy sziszegsz, vesztettél! Nincs késelés, nem bólintasz baseball-ütőt, nem jönnek rád 12-en, szépen konkrétan 1-1 ellen rendezitek a számlát. Tudtak valamit a faterék, nem? R)** *(Ezt én is megjátszanám veled Kicsirad, annyi szabálymódosítással, hogy te nem üthetsz vissza. Martin)* Ezt már PS-en sem szerettem, a Boxon viszont király minden: a Csé, a DoA, a Halo, a PGR2 meg az összes multiplatform ezen a gépen néz ki a legjobban. Nah, be is fejezem az irkálmányom, még azé' elmondanám, hogy Martin a király meg a Böjtös, meg mindenki király. Igen, még Dzson is! Ja és Radeont is kiemelném, remélem a Martin soha nem rúg ki téged, hisz decemberben ott voltam. **(Na, daddy, fel van adva a labda! :-D R)** *(Nem enyhülök. Menned kell. Martin)* Üdvözlettel: Tomasson.

Sziasztok 576 Konzol team! Először is ott kezdeném, hogy egy 26 éves családapa vagyok és általában azon vitatkozom a feleségemmel **(Szép, szép a szerelem... R)**, hogy jó lenne csökkenteni a heti 40-50 játékórámat **(...de még szebb a gaming!! :-)) R)** mondjuk 4-5-re, ami ugye mission impossible. Én a Sony-ék gyerekével foglalkozom, jó pár éve, de mire meg tudtam venni a PS2-t a PS1 után, addig eltelt jó néhány hónap. Bevallom gerincesen, ekkor kihagytam egy pár 576 Konzol rendelését, sajnos. De pótolom! **(Bocs Dzson, még sincs fogás, vissza a ketrecbe! :-D R)** Na mindegy, mert kb. 1 éve újra veszlek benneteket, és jó a lap, nagyon jó, sőt profi. De van egy nagy problémám (na nem a lappal). Igazából nem tudok segíteni rajta (még te sem, Martin), de el kell mondjam **(Ne keseredj el. Az szexuálpszichológia ma már csodákra képes! R)** Én a sport és stratégiai cuccokért élek-halok! Sport = oké! Stratégia = oké???? (Tisztelet a kivételnek: AOE) Nincsenek RTS, de még másmilyen stratégiák sem. Az az RTS, amiről a Veres Miki írt (és jól írt, de a pontszám sok!) a januári számban az nem RTS, de az is három betű: F.O.S.! Már annak is örülnék, ha nem pont RTS, de valamiféle stratégia lenne. Lényeg: 3 pontban összefoglalom mit is szeretnék kérni tőletek, de nagyon. 1) Írjátok már le nekem listaszerűen felsorolva az összes eddig megjelent valamire való stratégiai játékot! KÖSZÖNÖM! **(Azt mondtad csak pár szám maradt ki. Akkor tessék szépen végiglapozni a meglévőket. R)** 2) Egy kérdés: miért nincsenek átiratok pl. Warcraft, C&C, Constructor, Popolous, stb? **(Úgy érted PS2-re? Minek átirat, az eredetit úgysem múlják felül! R)** 3) Ha eljön az ideje és kidobnak csak egy jó stratégiát is, semmiképpen ne hagyjátok ki! A ti szavatok aranyat ér az én szememben. Szuper lenne, ha bedobnátok a Csevibe, mert legalább az asszonynak fel tudnék mutatni valamit. Végszónak annyit: további ugyanilyen jó munkát, részemről megpróbálom a heti 40-50 játékórát felsrófolni 60-70-re!! Sziasztok, MYQ Borsodból. **(Itt az ideje, hogy több fronton is szítsam a mérget. Ogyin: tessék az asszonnyal sportolni és stratégiázni heti 40-50 órában a kontroller helyett. Nem, nincs mögöttem ostorral egy domina, magamtól írtam ezt. Kíváncsi vagyok, ezek után is felmutatod-e az újságot? Dva: ha tényleg ennyire fan-ja vagy az RTS-eknek, nincs mese: venni kell egy PC-t! Nézz egy 5-6 éves darabot, 15-25e között megkapod monitorral együtt. Ott meg aztán van RTS, mint a szemét – ez mondjuk néhány esetben a színvonalra is vonatkozik. Igaz PC-re nem nagyon van más használható anyag, de RTS meg FPS az nem megszámlálható mennyiségben. R)** *(Na, hogy mégis legyen mit mutogatni az asszonyodnak: kézcsókjaimat küldöm neki az egész stáb nevében. Szal' kézcsókom kisasszony! Martin)*

Szia Martin és a többiek! Pár szót magamról: Katinak hívnak, 35 éves vagyok és NŐ! **(Keresem hozzám illő, művelt és széles látókörű, 40/185/80/22/6 paraméterekkel... Ja, vagy ez most nem az a fórum? R)** Vagyis feleség és 2 gyermek édesanyja. De van PS1-em és IMADOK játszani! Szóval van egy réges-régi PS1-em és karácsonyra megkaptam a férjemtől régi álmom-vágyam tárgyát, a PS2-t. Van 3 TV-nk. Egyiken megy a PS1, másikon a PS2, a 3-on meg szegény férjem nézi a Ryan közlegény megmentését. Így telnek a napjaink: PS-ezünk főzés közben, evés közben, éjjel is és nappal is. De férjem kedvenc „időtöltésére" szívesen abbahagyom a játékot mert azért a PS mégiscsak a második helyen áll nálam. Sok jó játékot végignyomtam már: Shadowman, Exhumed, Hexen, Diablo... A szokásos, de tényleg: ti vagytok a legjobbak. Gyűjtöm az újságotokat is. A legrégebbi 1998-as. Hányszor, de hányszor átolvastam már őket! Szóval hibáztam már kétszer, amikor demoCD miatt más újságot vettem, de tök sz*r volt az újság úgyhogy tanultam a hibából és többet nem hibázom, ígérem! Martin, azt szeretném, ha levélben válaszolnám. A Csevibe ne tegyél be! **(Oké! R)** Na csá! Kati *(Nem vagyok nagy levélíró, kb. 20 éve nem írtam ilyesféle dolgot, úgyhogy maradt a Csevegő. Neked is repül egy kézcsók Kati. Mivel kérdés nem volt, nem tudok mire válaszolni. Martin)*

Mélyen tisztelt istenei a konzolvilágnak! Elhatároztam, megdoblak már benneteket egy levéllel, több okból is: 1. legyen má' Radeonnak eggyel több levele :) 2. évek óta tervezgetem 3. kiadom a napi stresszt rajtatok (ez akár külön szolgáltatás is lehetne! Nem gondolkodtatok még rajta?) 4. írjon már nektek egy kiscsaj is :) Mert ahogy látom, ilyen megtiszteltetés nem túl sokszor ér titeket! Vagy tévedek? **(Tévedsz. A diffi annyi, hogy a lányok általában személyesen jönnek be a szeribe, hogy mi adhassuk ki a napi stresszt. Szerinted miért akar mindenki nálunk tesztelni? ;-P R)** *(Érdekes, te mindig csak a hímnemű olvasóink látogatásakor akarsz itt lenni, Kicsirad. Vajon miért? Martin)* Nos! Kezdjük az elején! Az újság maga a havi megváltás a szegény megveszekedett konzolosoknak (like me!), lelkünk örömódát zeng, mikor meglátjuk az újságárusnál az éppen aktuális számot. És mikor végre kezünkbe kaparinthatjuk, kitörő örömmel nyálazzuk át az oldalakat? És a végén majdhogynem földhöz vágjuk, mert nincs benne az FFCC teszt! *(Fenét nincs benne. Még a címlapon is az van! Martin :)* No jó, arról nem ti tehettek, hogy nem jött még ki, ÉN így is szeretlek, bár mivel nemsokára kézhez kapom, szerettem volna előbb a TI (drága, nagyra becsült és tisztelt) véleményeteket olvasni róla! Na, püff, erről lemaradtunk. Azért a csevi még megvolt, nagy élvezet-

tel olvasgattam :). Kérdés: milyen komolyabb gaméket ajánlanátok GBA-ra? Mármint nem a kis B kategóriás, mászkálós/ugrálós, alig pár óráig/egy évszázadig végignyomható kis primitívségekre gondolok (na jó, tudom, ne szidjuk, ilyenekre is szükség van?), hanem olyasmire, mint a már említett Crystal Chronicles, ami összefonódik a kis Gameboy-jal is? Nos? Tudtok segíteni? **(Én a GT Advance sorozatba vagyok totál szerelmes. R)** *(Ajánlunk mindent, ami 8 pontnál többet kapott. Én pl. a Final Fantasy Tactics Advance-ot. Martin)* Amelyik téma engem a múlt számban felizgatott (hé! Nem rossz dologra gondolni ám! :)): kedves Szabó Levente olvasótársam felemlítette a japán animáció dolgát a lapban. Nos, el sem hiszitek, micsoda örömkiáltásokkal jutalmazom mindig, ha az újság végén megejtetek 1-1 animéról leírást? (Szeretlek, Liquid!) Martin, az animével kapcsolatban idézhetném azt a méltán híres magyar együttest, akiknek mellőzném a nevét (ne reklámozzuk már!) „Még, még, még, még, még, ennyi nem elég!”. Tudom, elsősorban konzolos a lap, de gondoljatok csak arra, drága kicsi japcsik mennyi FANTASZTIKUS játékkal örvendeztettek meg bennünket! Hát mi lehetne jobb módszer, hogy kinyilatkoztassuk a szeretetünket irántuk, minthogy 1 oldalas anime rovat? (Ah, most jut eszembe! Bignek eszem azt a mázlista kicsike szívét! Én is ki akarok menniiiii!) Ha pedig mégis emellett döntenétek, ajánlom szolgálataimat a témában! :) Más. Itt lenne az univerzális kérdés, ami egy ideje már nyomja az oldalamat, és úgy vélem, csak ti tudtok rá válaszolni! Nos, szóval, A kérdés: MIÉRT? **(Mert Kamill. R)** *(Nyúlért. Martin)* Remélem, kimerítő választ tudtok adni erre a méltán legnagyobb kérdésre, melyre eddig a tudomány sem tudott semmit kibökni! :) Mégis ti vagytok A Konzol Team! Itt fejezném be szóáradatomat, és? Radeon! NAGYON leköteleznél, ha beraknál a csevibe! ;) **(A címemet tudod, várlak szeretettel. Akár le is kötelezhetsz ;-) R)** *(Kicsirad, bármit is zsebelsz be, a fele az enyém! Martin)* Millió csók dolgos, munkától terhes homlokotokra, további jó munkát! Olin

Sziasztok, először is tisztelet a ti újságotoknak, mert lesz*rom hogy nincs benne CD, anélkül is nagyon jó... Azt szerettem volna megkérdezni hogy, most lesz egy GameCube-om és az első játék amit megszerzek rá az a NFS Underground lesz... **(Rakd a TV-t, a gépet, a kutyát, a macskát és a családtagokat is biztos helyre, véres menet lesz!! R)** De az a kérdés, hogy meg akarom venni a Max Payne 1-2-őt, mert az egyik kedvenc játékom , és hogy jó-e a kameramozgás, meg az irányítása, mert a Max Payne sorozatról csak a PS2-n írtatok... **(Ugyanaz a gém. Nyugodtan megveheted, veszett jó darab! R)** *(Meg ne vedd a másodikat, szerintem kaki. Az első a jó. Hülyeséget beszélsz már megint, Kicsirad. Martin)* Köszönöm hogy segítetek, és nincs az 576 Konzolnál jobb konzolújság, na sziasztok... Benceko

Üdv Martin & Radeon! Örülök, hogy előző levelem szimpatikusnak mutatott, hiszen őszintén írtam. Szegény Radeont meg nem bántjuk. Akkor kit piszkálnál? :-) Ez alkalommal kérdésem is lenne. Sikerült szereznem egy Sega Master System 2-t. Milyen játékot tudtok rá ajánlani (ami esetleg még be is szerezhető)? **(Hagyd a fenébe. Hulladék rendszer az SMS2. Küldd el inkább nekem! :-) Bármit találsz rá, vedd meg bátran, elleszel vele, mert mind annyira más világ a mai gamek-hez képest, hogy mindenképp üdítő lesz tolni. R)** *(Sonic-ot. Martin)* Éljen a RETRO! Tisztelettel: T. Gábor voltam Budapestről.

Sziasztok!! Mivel Radeon szénája kifelé áll(?), gondoltam megpróbálkozok a levrovval (bocs Radeon, de a tesztelőknél nincs üresedés :) **(No ez érdekes. Toljad! R)** Sudribunkónak: Drága Damned! Mi is szeretünk téged. Annyira, hogy küldtem is ajándékot karácsonyra. Tartalma 1db levélbomba (külsőleg fogyasztandó), 1db ciános nyalóka (belsőleg). Ugye nálad az orvos sírt fel mikor megszülettél. Anyukád azt hitte gyereket szül, pedig csak te lettél :(*(Reggel elvitte a róka, este meg sírva visszahozta. Utána szalonnát kötöttek a nyakába, hogy legalább a kutya játsszon vele. Martin)* Sauron21! Elég fiatal lehetsz. Ugyanis a háború már a Commodore korszakban elkezdődött, csak nem volt értékelhető sajtó amely „közkincsé” tette volna. *(Ja, C64 vs Spectrum. Én is katona voltam akkoriban! Martin)* Sony vs Xbox. Fijjam ébresztő! Bill Gates-ék a tökéletesre törekedtek? Hm... Win XP rlz. Meg se jelent máris majd egy CD-nyi javító pakk kellett hozzá. Szerintem nem gondoltad át, amikor ez leírtad. Jah és a gép népszerűsége nagyban függ a chipelhetőségen is. A kutyát nem érdekelte addig a PS1, míg működött a másolásvédelem. **(Küldj még le néhány mákos tésztát, hátha okosodsz ;-) R)**

Tommy Vercetti: hát apukám, LOL! Hogy is van ez? Colin 4-ben király vagy, az NFS Underground nem megy? Autós játékhoz egyébként is minek kód? Martin! Én rajtad nevettem hangosan. Elképzeltem, ahogy elképzelted Radeon képzeletbeli klaviatúra koccolását, amit szintén elképzeltem. (Direkt írtam ilyen hülyén :) *(F*szt. Nem tudsz írni. Martin :)* Egyébként nem 'tom mi bajuk egyeseknek mi bajuk Martinnal. **(Bolond maga, hogy mindent kétszer mond, kétszer mond? R)** Mikor fikáz én bólogatok. Sajna van alapja a megnyilvánulásának :(*(Természetes, hogy van. Egy konzolguru nem beszél a levegőbe! Martin :)* XGAB alias Erdei Gábor alias Bika (kacc kacc)! Hogy a PC azért lenne rossz mert a konzolokról portolnak át játékokat? Ez érdekes. Ugyanis az átportolás minősége hagy kívánnivalót. Nem is keveset. 640x480 jól mutat a TV képernyőn, de látnád monitoron. Az tény, konzolokon szélesebb a választék játékstílusból. PC-n FPS, RTS, MMORPG és társai futnak. De erről nem a gép tehet. El kellene gondolkodnia mindenkinek, miért fikázza a másik gépét. Nem a hardware a felelős a gány játékokért. *(Na, ez nagy igazság. Martin)* Én is szidom a tiszteletbeli Sir Bill papát a mikrofossal együtt. :))

T.Gábor: Egyetértek, egyetértek, egyetértek, egyetértek.... nekem is szimpi, amit írtál. Hozzáfűzni valóm annyi: ahány ember annyi stílus. Nem fikázni kellene a cikkírókat. Tolerancia szó mond valamit, örök elégedetlenkedők? Az is számít, mikor cikket olvasok vagy levelet írok, milyen a hangulatom. Ha épp olyan kedvem van, le is alázhatok valakit, másnap meg nem tudom neki elmagyarázni miért. Szal' egy kicsit több figyelmet a leveleitekre, a cikkírók is emberek. Ennyi ami hirtelen kifakadt belőlem. Nagyon szeretem a lapotokat. CD melléklet nem kell, épp elégszer sulykoltátok már az észérveket. Jó ötlet a dupla címlap! Egyébként érdekelne, miért nem válaszoltok. Jó pár mail-t, levelet küldtem. Ha kérhetem legalább erre reagáljatok. Nem kell berakni a csevibe, ha nem oda való, csak egy válasz mailt, pls. Előre is THX! Dark Sun. Gyorsan hozzáteszem: Radeon, nem akarlak kitúrni a helyedről, nem is sikerülne. (Martin, ingyen is csinálom :) **(Kössz, jól vagyok, de Martin úgyis le akar mondani, ha gondolod holnap kezdhetsz ;-) R)** *(Ingyen? Fel vagy véve! Kicsirad, pakolj! Martin)*



Csikorgó, ropogó csontok, kikászálódás az ágyból, homályos látás, halálfáradtság. Az éjszakai játék maradványai. Megpróbálom feléleszteni magam, hiába. KV, mosdás, nem segít. Kilépek az ajtón, szürkeség. Beszállok az autóba, elindítom, még ő is fáradt. Nyöszörög, kopog, de beindul. Átadja magát a muszájnak. Város, reggel, emberek. Autók suhannak mellettem, maradványok. Egy másik világ foszlányai. Még mindig az éjszaka jár az eszembe. Mi lett volna, ha azon a sarkon balra fordulok, és nem találom meg a ládát? Milyen motor kell még az autóba, hogy én legyek a legjobb? Melyik csapattal kezdjem a bajnokságot? Mikor? Vége a fantáziának. Piros lámpa. Megállok. Emberek néznek az autóba. Ellenségesen, fáradtan, a világtól undorodva. Egyformák, szürkék. Nincs semmijük, csak a munkájuk. Script az életük. A reggeli útvonal a szokásos. Évek óta. Elindulok, beérek a suliba. Csengetés, szintén script. Robotok vagyunk, programok, szabadság nélküli adathalmazok. Első óra, szem lecsukódik, kezd szaggatni a program. Aztán megáll. Majd újabb csengő, újraindul. Délután vége. Autóba be, hazaindulás. Megint emberek, megint szürkék. Néhányon még a textúra is elcsúszott a nap folyamán. Karambol, hibás a program. Szitkozódás, gyűlölet, meggondolatlanság. Nézelődöm, aztán tovább megyek. Végre haza. Gomb megnyom, agy átáll, életre kel, képzelődik, elhagyja a szürke világot. Játszik, élvezi, befejezi. 576 kézbe vesz. Kicsit félve, nehogy valami baja essen, vagy a mágia elvesszen. Csevegő olvas, önfeledt nevetés, végre jókedv. Színes a világ, színesek az emberek. Színes vagyok én is. Pengeéles textúrák, script nélküli világ. Szép az élet? Boronyák Roland

(Halk, diszkrét kopogtatás szivárog a Nokiából – reggel 8 óra, ébresztő. Az ágy bal oldalán a NŐ, takaró a fejére húzva, egy óvatos puszi, imádom az illatát. Halk kisurranás a konyhába, vitaminok, fürdőszoba, melegvíz. Egy nadrág, póló, cipő, ajtó nyílik halkan. Friss tavaszi napocska, kocsi a sarkon, ma senki sem karcolta össze és tankolni sem kell. Szokásos útvonal, akár becsukott szemmel is, zöldhullám, 6 perces időt futok. Sósperec vásárlás, csengő, szerkesztőség, iroda, PC nonstop bekapcsolva. Hello Renáta. Lapzárta. Hírek kijavítva, kinyomtatva, képeket válogatok. Utolsó 2 oldal: Csevegő. Radeon. Kedves kisfiam. Nevetgélek. Jófej. Jófej. Jófej. Egy lány. Jófej. Hopp, ez valami más. Feladó? Roland. Elgondolkodom. Örülök. Köszönöm! Válasz: SZÉP! Martin)

Ahoj! Régen jelentkeztem, s most szeretnék veletek + az olvasókkal egy olyan gondolatot megosztani, mely ha jól figyeltem eddig a Konzol hasábjain nem látott napvilágot, legalábbis ilyen megfogalmazásban, pedig ide a rozsdás bökőt, hogy valahol mindenkinek átvillant már az agyán. **(Önfényezés rulz. R)** A PC vs Konzol témában merült fel egy észrevételem, elegáns csücsörítő mozdulattal nagy ívben átköpve az eddigi, mára dohos retorikává lett anyázós gyakorlat felett, ugyanis tényekről nem érdemes vitatkozni. Márpedig ez tény, s aki 10 év körüli (konzol) gamer múlttal rendelkezik (vagy többel, soha nem lehet elég korán kezdeni), talán osztja ezt. Nna, a lényeg akkor. A PC tulajok állandó, gyakorlatilag egyetlen ütőkártyája ebben a mesterségesen is szított f*szkalap vitában, sőt, egy PC játékos ismerősöm kedvenc szlogenje a következő: nem élsz meg akkora és annyira folyamatos grafikai evolúciókat, mint mi a PC-n. (Mondja ezt úgy, hogy konzolt eddig csak képen látott, de secko). Most hagyjuk, mennyi sz*rakodással jár egy játékot indítani és futtatni a PC-n, ezt kb. Vágjuk. Maradjunk a grafikánál. A PS / Xbox / Nintendo széria a PC-vel szemben bebetonozott hardware, nem fejleszthető, mely tény köztudott és nem vitatéma. Ebből logikusan következne – feltételes módban –, hogy összteljesítmény szempontjából a PC-nél fényévekkel sebesebben devalválódnak. De! Amit a kizárólag PC-vel foglalkozó gamerek nem minden esetben tudnak, és ez nagyon fontos: az a tapasztalat, több évnek (2-3-4 !!) kell eltelnie, mire a játékfejlesztők képesek olyan engine-nel futó gémet alkotni, amely a maximalitás határait döngetve, vagy éppenséggel azt kihasználva hajtja meg az adott konzolt. Csak a legutóbbi példa, amiről ti is írtatok: Forbidden Siren, mely súrolja a PS2 grafikai motorja teljesítőképességének tetejét. A PS2 megjelenése utáni 4. évben! Vagy gondoljunk csak a csodálatos grafikájú Metal Gear Solidra, vagy a Silent Hillre 1999-ben, mely gyakorlatilag a kis szürke masina hattyúdala volt – s mily csodálatos egy búcsú! Nos, a fentiek tükrében én azt javaslom a T. PC gamer kollegáknak, ne evezzenek ismeretlen területre. Amíg a többségük monitor előtt ülve ujjongva nyugtázza – konzolokat lefikázva – a software-es textúratömörítés fantasztikusságát, s közben észre sem veszi, hogy párásra ülve a seggét órákon át ferdíti a gerincét az asztalnál két csipogó PC hangfalon élvezve a hangorgiát, úgy gondolom, tartózkodjon a fentiekhez hasonló szakbarbár vélemények kinyilvánításától, hiszen tényismeret hiányában az nem több homályos porhintésnél. Maradjunk annyiban, hogy játszani célgéppel kell, az pedig nem a PC-vel. Szvsz. És még egy nagyon fontos (kedvenc rusztikus dalom befejező sorai, lágyan érzékeltetve a érintetlenség derengő sejtelmét): „Lóóó-f*szt, nincs is i-bo-lya, b*-szni viszel fel oda”! Lol. Ironman (Vas Ádám, Szeged, ynex@estmail.hu) U.i.: csak én találom egy leheletnyit kiddy-snek a POP 4-et, vagy tényleg az? **(Köszönjük a továbbképzést. Nem mentesült a hibáktól ez a vélemény sem. Ha egy gémet kiddysnek találsz, az nagy valószínűséggel azt jelenti, hogy te nem nőttél fel annyira, hogy lásd miért jó ilyen kiddysen is a cucc. R)** *(Kiddys az haverom, jól látod. Meg azt is jól látod, amit ide leírtál. RESPECT! Martin)*

Kovács Anikó fele királyságát adná Spyro 1-2-ért PSX-re: 70/264-50-22

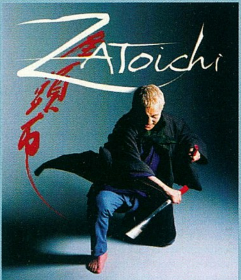
Mivel nagyon fulladozik ez a hónap témája dolog, még egy utolsó esélyt kaptok, aztán küldünk egy clear jelet a dolognak. Jövő hónapban a téma – a képek úgyis aktualitást adnak neki – a játékok és az agresszió kérdésköre. Aktiváljátok magatokat, mert ismét olyan pontra jutottam, hogy minden arra érdemes tag bent volt, így jövő hónaptól tiszta lappal rajtolunk el. Ami jön, az jó eséllyel be fog férni. Hajrá! Radeon

Áprilisban a körülmények sajátos összejátszásnak köszönhetően (eredetileg csak a **Zatoichi**ről akartam írni, de aztán bejött az MGS: The Twin Snakes, és így NAGYON adta magát az **Azumi** – nem tudtam dönteni a kettő között), átmenetileg ugrik a z nés rovat, és helyettük két japán „kardozós filmet", azaz *chambarát* mutatok be a Nyájas Olvasónak. A két film ráadásul piszok jó választás a műfaj két végletének bemutatására – egész egyszerűen *muszáj* volt mindkettőről írnom.

Film

Zatoichi

Színes japán film, 116 perc (2003)
Forgatókönyv: Kan Shimozawa és Takeshi Kitano
Rendezte: Takeshi Kitano
Weboldal: http://office-kitano.co.jp/zatoichi



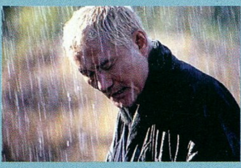
A történet: Zatoichi, a vak masszőr a tizenhetedik századi Japánban vándorol – és igazságot oszt. Zatoichi nem Robin Hood, nem a „jól kirablom a gazdagokat, és odaadok mindent a szegényeknek" elven működik – ő rendet tesz a világban, méghozzá karddal. A Zatoichi-történetek (meg úgy általában a vak masszőr mítosza) nagyon régen ott keringenek a japán kultúra érrendszerében. A hatvanas évek közepétől Zatoichi-filmek is készülnek – máig töretlen népszerűséggel. Takeshi Kitano (a Tűzvirágok rendezője, a Battle Royale tanárból lett „játékvezetője", a japán popkultúra ikonikus alakja) ezt a népszerű történetet folytatta (helyesebben: dolgozta fel újra) a tavaly készült **Zatoichi**ben – a rendezésen kívül a főszerepet is magára vállalva. A történet elején Zatoichi egy csendes, hegyekkel körülvett japán városkába érkezik. A városban a Ginzo-banda garázdálkodik: igazi vezetőjük kilétét sűrű homály fedi. Zatoichi meghúzza magát a város szélén, nem keresi bajt – egészen addig, míg egy incidens (át akarják verni, aztán meg akarják ölni egy szerencsebarlangban) után össze nem ismerkedik két vándor gésával, akik a szüleik gyilkosain (ige: a Ginzo-banda áll a háttérben) akarnak bosszút állni. Hősünk az ügy mögé áll, és megkezdi a gonosztevőkkel való szisztematikus leszámolást.

A film: Kitano Zatoichije a szó legszorosabb értelmében letaglózó alkotás. Zatoichi nem szuperhős, nem levegőben repkedő über-szamuráj, hanem egy meglett korú (itt az ötvenes éveinek végén, a hatvanas éveinek elején járhat) vak férfi – aki mellesleg félelmetes kardforgató. Kitano nagy hangsúlyt helyezett rá, hogy filmjében „reális" összecsapásokat lásson a néző. Ez a kard igazi útja: a katanákat nem arra tervezték, hogy vagdalkozzanak velük, hanem arra a bizonyos egyetlen, de halálos csapásra. Zatoichi is így harcol: a kardpárbajokban nem a fizikai erő, hanem a technika, a gyorsaság, és nem utolsósorban a taktika számít – azaz gyakorlatilag már azelőtt eldőlnek, hogy bármelyik fél kardot rántott volna. A magam részéről nem nagyon láttam még hasonlót (talán csak Kuroszavánál): a fegyveres összecsapások gyorsak, keményen (de nem öncélúan!) brutálisak, és a célul kitűzött realizmus ellenére (vagy talán pont azért?) elképesztően látványosak.

Nem csak a kardpárbajok jók: Kitano hihetően alakítja Zatoichit, vagyis az első tíz perc után elhisszük neki, hogy ez a vak ember simán és hatékonyan képes megölni egyszerre öt-hat ellenfelét is tíz másodperc alatt, ha a helyzet úgy hozza. A történet hasonlóan magas színvonalú: a fenti leírás alapján bizonyára egyszerűnek tűnő alapfelállásból egy izgalmas, fordulatos, a film végére is meglepetéseket, tartogató történet kerekedik ki – ami nem csak a küzdelmekről, hanem emberi sorsokról is szól.

DVD: Ezúttal nem kell feltétlenül DVD, a Mokép a hírek szerint megvásárolta a Zatoichi forgalmazási jogait, így elvileg hamarosan a magyar mozikban is megtekinthető lesz (nagyon helyes!). Ha nem bírnád ki addig (vagy egyszerűen csak birtokolni akarod a filmet), akkor a Régió 2-es japán kiadást ajánljuk a figyelmedbe: ez ugyan nem nagyon bővelkedik az extra tartalomban, de legalább rajta van a film teljes, vágatlan verziója, eredeti japán Dolby Digital 5.1-es hanggal, és választható angol/japán felirattal.







Film

Azumi

Színes japán film, 128 perc (2003)
Forgatókönyv: Isao Kiriyama és Yu Koyama
Rendezte: Ryuhei Kitamura
Weboldal: http://www.azumi-movie.jp/



Történet: Középkori japán, a nagy klánok háborúinak tetőpontja. A brutális mé szárlásba torkolló sekigaharai csata után Gessai, Tokugawa sogun tábornok megfogadja, hogy leszámol minden olyan hadúrral, aki újabb háborúskodá mert szítani az országban. Visszavonul, és egy hatalmas erdő magányában fe nevel (és profi bérgyilkossá képez ki) tíz árvát – köztük az anyját a csata után e veszetett kislányt, Azumit. A gyerekek felnőnek, Gessai pedig elérkezettnek lát az időt arra, hogy beteljesítse a küldetését – útnak indítja a csapatot két, éppe az ország feletti uralom átvételére szövetkező nagyúr ellen…

A film: Az Azumi sok szempontból a Zatoichi tökéletes ellentéte – az egy való történelmi környezetben játszódó, reális kardpárbajokat felvonultató, intim han gulatú, gyakran borongós alkotás, jól kidolgozott jellemekkel – Kitamura Azumi ja meg egy amolyan „crash & burn" chambara, ami a lehető legtávolabb áll realizmustól. Kitano szándékától eltérően Kitamurának valószínűleg esze ágá ban sem volt a reális megközelítést hajszolni, ő látványos pörgős, monumentáli mészárlásokat bemutató filmet akart összehozni – ami sikerült is neki. Bonyolult több síkon futó történetet az Azumi esetében nem nagyon érdemes keresni – nincs ilyen, a fordulatok kiszámíthatóak, meg úgy általában olyan egyszerű a egész sztori, mint a pofon. Kitamura zombi-jakuza-szamuráj-akció eposzáva kapcsolatban egyszer már felemlegettem, hogy a rendező úr előszeretettel lakla maz gyengus színészeket – ez az Azumi esetében sincs másképp, az ifjoncoka alakító aktorok egytől egyig vagy túljátsszák, vagy egyáltalán nem élik át a sze repüket. A főhős Azumit például a Felkelő Nap országának egy népszerű tini popcsillaga, Aya Ueto domborítja – el lehet képzelni, hogy ő mennyire mélyedhetett el a színjátszás rejtelmeiben. Mégis: az Azumi *piszok jó kis film.* Aya Ueto minden képzelet felülmúlóan ara nyos (és dögös!) benne, és protagonista bitang jó nő státusza simán eltereli a figyelmet a néha kissé nyögvenyelősen előadott dialógu sokról, és az eredetileg érzelmesnek szánt, de gyakran olcsó melodrámába hajló jelenetekről. Itt kérem, az akció dominál, az pedig var benne dögivel, nem is akármilyen. Kitamura ismét bebizonyítja, hogy érti a szakmáját, a huszadik véres-kardozós összecsapásban i tud újat mutatni. Amit pedig a film utolsó percében művel, az egyenesen lenyűgöző: Azumi egyedül támad meg egy komplett, védőtor nyokkal, tüzérséggel, és több száz vérben forgó szemű harcossal felszerelt erődítményt – az eredmény egy olyan pusztításorgia (lelövöm az amúgy is sejthető végkifejletet: hősnőnk MINDENKIVEL végez), amit máshol nem nagyon (mit nem nagyon: egyáltalán nem!) látni. Az Azumi nem is hagyományos értelemben vett film, inkább egy élőszereplős anime, annak teljes eszköz- és klisétárával – akik szereti az ilyesmit (én imádom) sürgősen szerezzen egy példányt magának a filmből, nem fogja megbánni.



DVD: Az Azumi DVD kiadásai közül ízlésünknek és pénztárcáknak megfelelően kell választanunk: a vastagabb bukszájúak forduljanak a japán Régió 2-es Special Edition felé, a spórolósabbak pedig vegyék meg a szimpla kiadást – mindkettőn van angol felirat, és Dolby Digital 5.0 / DTS hang, a különbség az extrák mennyiségében mutatkozik meg (a Special Editionön a kötelező trailereken kívül negyven perces, interjúkkal alaposan teletűzdelt „making of.." filmecskét, music videót és a filmhez kapcsolódó tévéreklámokat is találunk).







Könyv

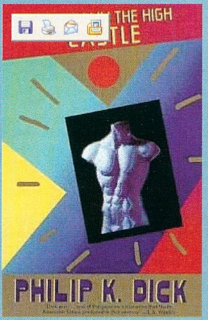
Philip K. Dick: Az ember a Fellegvárban (The Man in the High Castle)

Magyar kiadás: Agave Könyvek, 2003 (216 oldal)
Fordította: Gerevich t. András

Philip K. Dick az amerikai science-fiction irodalom azon félistene, akit mi elsősorban a novelláiról ismerünk. Miért? Mert javarészt azokat filmesítették meg. Az „Álmodnak e az androidok elektronikus bárányokkal?"-ból készült *Szárnyas Fejvadász*on (ez utóbbi ugyanis regény volt, a kilencvenes évek elején magyarul is megjelent) kívül Hollywood valamiért mindig Dick rövidebb írásműveihez vonzódott – és a fenti Blade Runner, valamint a Total Recall kivételével rendre el is rontotta őket (oké, a Minority Report még vitatható, de én abban csak a futurisztikus post-EyeToy jeleneteket kedvelem igazán :-). A filmes szakma tartózkodása a regényektől valahol érthető: Dick regényeit ugyanis piszok nehezen lehet filmes nyelvre átültetni. A most tárgyalt „Az ember a Fellegvárban"-t például – szerény véleményem szerint – egyenesen lehetetlen. Ez a könyv ugyanis nem hagyományos értelmében vett sci-fi, inkább nyomasztó historikus utópia, egy „mi lett volna ha?" látomás. Mi lett volna, ha Németország és Japán nyeri a második világháborút? Az ember a Fellegvárban válasza: felosztják egymás között az Egyesült Államokat, a zsidók üldözése folytatódik, Németország a kozmoszba tör, és gyarmatosítani akarja a Naprendszert, Afrikában tervszerű emberirtás folyik – az emberiség sorsa sötét fordulatot vesz. Dick zsenije ott mutatkozik meg, hogy mindezt nem szájbarágósan, hanem néhány egymástól látszólag teljesen különböző, de valamilyen szinten mégis összefonódó sorsú karakter szemén keresztül mutatja be. Aki akciót, leleplezéseket, vagy a regény utolsó oldalán felbukkanó, mindent elsöprő erejű revelációt vár, csalódni fog – Az ember a Fellegvárban nem erről szól. Azoknak ajánlanám, akik szeretnek néha elfilózni a világ dolgain, valamennyire érdekli őket a történelemtudomány, és értékelni tudják, ha egy sci-fi nem nézi őket hülyének.

Liquid







576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

ELŐFIZETŐI AKCIÓNK NYERTESEI:

Váczi Tamás (Győr): I. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Gamecube kormány pedállal
Rácz Roland (Hajdúszoboszló): II. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) PS2 kontroller
Halasi Sándor (Debrecen): III. – Logitech X220 2.1 hangrendszer + Logitech Cordless (vezeték nélküli) Xbox kontroller

A nyeremény nagy értéke és (mérete) miatt kérjük a nyerteseket személyesen fáradjanak be a szerkesztőségbe!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

Feladóvevény
ÖSSZEG
Belföldi postautalvány szelvénye
BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY
ÖSSZEG
EXP TV SK
62931306 105 71
<45>
<62931306> <105> <71>
62931306 105 71

1. NEM KERESTE
2. NEM FOGADTA EL
3. CÍM ELÉGTELEN
4. CÍMZETT ISMERETLEN
5. CÍMZETT ISMERETLEN HELYRE KÖLTÖZÖTT
6. MEGHALT

Közlemény
Kérjük, ide ne írjon és ne bélyegezzen!
Feladó
EXPRESSZ
TÉRTIVEVÉNYES
TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉRE
EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES
EXPRESSZ TÉRTIVEVÉNYES SAJÁT KEZÉBE